

**LA BESTIA
NO DEBE NACER**

LA BESTIA NO DEBE NACER

AUTOR: Ricard Ibáñez

EDICIÓN: Francisco Javier Valverde García y Ana Belén Herrera de la Cruz

ILUSTRACIÓN: Andrés Sáez Martínez «Marlock»

MAQUETACIÓN: Jara Villanueva Peñas y Ramon Lifante

CARTOGRAFÍA: José Calvo Muñoz «Calmujo»

CORRECCIÓN: Ana Belén Herrera de la Cruz y Marta de la Serna

AGRADECIMIENTOS POR PRESTAR SU IMAGEN EN ESTA CAMPAÑA:

Rubén Pérez Rodríguez, Isaac Ramírez Pérez, Dani Segura, Vicente L Ruiz,
Ramon Lifante, Alex P. Barón y Mary Gonzo

© Shadowlands Ediciones Juegos de mesa y rol, S.L. Publicado bajo licencia de Edge Studio (UBIK).

Calle Pere IV, 51, 4ª 08018 Barcelona Tel.: 648.527.425

<https://shadowlands.es/> info@shadowlands.es

ISBN: 978-84-123276-5-6 Depósito legal: B 11181-2021

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc.

All rights reserved.

This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the *Call of Cthulhu* game in general. No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.

La llamada de
CTHULHU



Segunda edición, julio de 2021.

PRÓLOGO DEL AUTOR

En 1989 había conseguido cierto renombre en el mundillo de los juegos de rol (lo que, por otra parte, en esa época tampoco era gran cosa). Mis módulos y colaboraciones para *Troll* y *Líder* habían llamado la atención de Francesc Matas, gerente de Joc Internacional, que un buen día me propuso diseñar el primer juego de rol de producción nacional... con ambientación nacional. Como el lector seguramente ya sabrá, de tan chovinista propuesta salió *Aquelarre*, nuestro juego de rol demoníaco medieval.

Así que en verano de ese año le dije a Pepe Jara (por aquel entonces redactor jefe de *Líder*)

que iba a dejar de escribir aventuras para «La llamada de Cthulhu» por una temporada, para centrarme en la redacción de mi juego. Pepe tenía otras ideas. Quería que hiciera una campaña, una serie de tres o cuatro aventuras con un nexo común. Y Pepe sabe ser muy convincente cuando quiere...

Así nació *La bestia no debe nacer*, campaña de cinco módulos que se publicaron en *Líder* desde agosto de 1989 (número 12) hasta abril de 1990 (número 16). Luego llegó *Aquelarre*, y me desentendí durante unos años de ella. De cuando en cuando, en alguna de esas jornadas a las que tan aficionados somos los jugadores de rol, venía algún que otro «fan» a comentarme lo bien que se lo había pasado con ella. Y yo, para variar, no sabía qué decir, salvo un escueto (y algo tímido) «gracias». La campaña gozó de una segunda vida gracias a internet, y llegó más lejos de lo que nunca me hubiera atrevido a pensar jamás. Ahora vuelve al papel de la mano de la Shadowlands Ediciones, y con reglas nuevas.

Espero que la disfrutéis jugándola tanto como he disfrutado yo releándola.

Ricard Ibáñez, Junio de 2019

LA BESTIA NO DEBE NACER



TABLA DE CONTENIDOS

5 PRECUELA - EN TIERRA EXTRAÑA

21 LOS ELEGIDOS DE YOG-SOTHOTH

- 21 Nota introductoria (extensa pero imprescindible) para el Guardián
- 22 Tabla de secuelas
- 24 Introducción (esta vez sí)
- 28 La investigación
- 30 El castillo
- 32 La realidad de los hechos
- 34 Epílogo, recompensas y... ¿final?
- 35 Apéndices I

41 ¡SALVAD A LOS NIÑOS!

- 41 Introducción: sábado 6 de marzo de 1922
- 44 El signo
- 44 La investigación de Georges Zamañorre
- 46 Los asesinatos
- 47 San Mateo (primera parte)
- 48 La Puerta y la Llave
- 55 San Mateo (segunda parte)
- 56 La mansión de J. I. Deaths
- 60 La explicación de los hechos
- 61 Apéndices II

65 LA HORA DE LA REVELACIÓN

- 65 Introducción: abril 1922
- 65 La carta
- 65 La leyenda de Tartessos
- 67 Andalucía en 1922
- 68 Investigaciones en Sevilla

- 71 Un lugar llamado Bonanza
- 72 Tartessos la Grande
- 76 El templo
- 78 Epílogo, recompensas y un enigma que resolver...
- 79 Apéndices III

85 LA CIUDAD DE LOS PILARES

- 85 Introducción: abril/mayo 1922
- 86 En el archivo de Simancas
- 87 Arabia en 1922
- 88 El viaje
- 89 Adén
- 90 El desierto escarlata
- 91 Irem, la Ciudad de los Pilares
- 92 La gestación de un dios, o el cómo y el porqué de esta campaña
- 95 Apéndices IV

97 LA BATALLA FINAL

- 97 Introducción: el lugar
- 99 El reino del agua
- 99 El reino de la tierra
- 99 El reino del fuego
- 101 El reino del viento
- 101 La ceremonia final
- 103 La última prueba
- 104 Epílogo, recompensas y (por fin) el final
- 104 Algunos hechos históricos en los que se ha basado esta campaña
- 105 Apéndices V

PRECUELA

EN TIERRA EXTRAÑA

Aventura para 4/5 jugadores para jugar previamente a la campaña *La Bestia no debe nacer*, aunque puede jugarse de manera independiente. Se recomienda usar los investigadores pregenerados que se encuentran al final de la misma, ya que hay un alto número de posibilidades de que acaben muertos, locos o ambas cosas a la vez.

INTRODUCCIÓN:

CHAUMONT, 12 DE JULIO DE 1918

Se puede decir que los muchachos del primer regimiento de la División Rainbow son unos tipos con suerte. Desde que hace diez días relevaron a los restos de las tropas francesas que defendían las trincheras de esta posición, han tenido que combatir, principalmente, contra el calor, las moscas y el aburrimiento. Oh, sí, ha habido combates, pero eran ataques y bombardeos artilleros más de tanteo o de distracción que otra cosa. El relevo del frente tendrá lugar dentro de cuatro días, por lo que reina entre la tropa cierto optimismo. Por desgracia para ellos, como pasa con todas las cosas buenas, su suerte está a punto de terminar (al menos, para los investigadores).

Es comidilla entre toda la segunda compañía la visita que acaba de tener el capitán, George Lombard. Uno de esos correos en moto que se envían cuando se cortan las comunicaciones... lo que es raro porque la línea con el mando central funciona perfectamente. Más curioso si cabe es que el mensajero no era «él» sino «ella». Una cabo de comunicaciones con una espectacular mata de pelo rojiza y francamente guapa. Ha estado reunida con Lombard cerca de una hora a puerta cerrada, y las especulaciones sobre lo que pueden haber estado haciendo sonrojarían a una tabernera del puerto de Marsella.

A última hora de la tarde, a uno de los investigadores, el sargento Robert Palmer, se le ordena presentarse ante su superior, que es precisamente el capitán





—George Lombard—

George Lombard. Este es un hombrecillo de cabeza con forma de huevo, ojos saltones y bigotillo ridículo. Se encuentra en el refugio que hace las veces de su despacho (y dormitorio), sentado en una silla, frente a una mesa con un vaso y una botella de coñac. Está muy pálido, y una tirada de **Psicología** revelará que tiene miedo. Mucho miedo. Sin dejar de beber (y sin invitar a su sargento, que se tendrá que mantener de pie ante él), explicará:

«Hacia las cuatro, un avión de reconocimiento informó de una falta de actividad inusual en el frente alemán. Justo delante de nosotros. También informó de que había sobre las trincheras de los boches una neblina rojiza. Ni amarilla, ni verde, así que no es ni gas mostaza ni gas de cloro. El general "Jack" Persing, nuestro jefe, ha ordenado que se investigara. El general se lo ordenó al coronel, este me lo ordenó a mí... y yo se lo ordeno a usted. Elija cuatro hombres que le acompañen



y, cuando caiga la noche, avancen hacia las líneas enemigas. Retrocedan cuando tropiecen con la más mínima oposición. ¡Y vayan con las máscaras antigás puestas! Con suerte habrá sido una de esas porquerías que nos lanzan los boches que les ha estallado en la cara antes de poder lanzarla contra nosotros, pero no le exigiré que muera para demostrarlo».

Evidentemente, el sargento Palmer elige al resto de los investigadores para esta misión. Es una descubierta de exploración, así que el equipo que llevarán será mínimo: fusil, munición, y poca cosa más. Si los jugadores quieren que sus investigadores lleven algo extra, (quizá linternas o alicates para cortar alambradas) es el momento de hablar con el Guardián. Y no olvidemos que, aunque los bolsillos de los uniformes son grandes, no llevan mochila, por lo que el «equipo extra» será, a la fuerza, limitado.



—Cabo de comunicaciones—



Llevando la máscara antigás

Hacer un esfuerzo físico no es nada fácil con una mascarilla SBR (con un respirador de carbón activado, lentes circulares de vidrio y estructura facial de goma impermeable). Aparte de que no es fácil respirar con ellas, son extremadamente calurosas. Así que los investigadores tendrán dos dados de desventaja a sus habilidades de **Armas cuerpo a cuerpo, Esquivar, CON y Pelea** mientras las lleven puestas, así como un dado de desventaja a las tiradas de **Escuchar, Orientarse, Descubrir y Seguir Rastros** (por aquello de la visión limitada). Por cierto, son absolutamente inútiles en esta aventura. Pero eso es algo que los investigadores no saben, claro...

POR TIERRA DE NADIE

Al caer la noche el grupo de investigadores está dispuesto para partir. En un tipo de guerra (el de las trincheras) en el que asomar la cabeza por encima del parapeto equivale muy posiblemente a que te la vuelen de un tiro, es de esperar que los investigadores estén nerviosos, tanto más cuando varios de la compañía están cruzando apuestas sobre si lograrán acercarse a las líneas enemigas o los abatirán en apenas diez pasos. Para representar este nerviosismo, cada investigador hará una tirada de **Cordura** con la posibilidad de perder 0/1D3 puntos de la misma.

Los investigadores se encaraman al parapeto y avanzan arrastrándose por la tierra de nadie que hay entre trincheras (que se olviden de hacerlo de pie y corriendo, y mucho menos gritando, que sería el equivalente a decir «ya estoy aquí»). Hay que recorrer unos 200 metros antes de llegar a las líneas enemigas, que se pueden hacer muy largos panza abajo. Todos los miembros del grupo tendrán que hacer una tirada de **Sigilo** para ver lo poco (o mucho) ruidosos que son a la hora de moverse. Si alguno falla la tirada hará algo de ruido (un poco más si saca una pifia), que a todos los investigadores sonará como un estruendo imposible de no oír a tres kilómetros a la

redonda (Nueva tirada de **Cordura**, posible pérdida de 1D3+1). Sin embargo, las trincheras enemigas siguen silenciosas...

Si uno de los investigadores saca una muy buena tirada de **Descubrir** (la mitad o menos de su porcentaje) le parecerá ver una forma agazapada que les observa, en medio de la tierra de nadie entre trincheras. A no ser que saque un crítico, no podrá estar seguro de haberla visto realmente o que sea solo una ilusión producida por los nervios. Como no es plan que le disparen (por el tema del ruido) lo más fácil es que los investigadores sigan adelante, tanto más cuando parece que la figura no se mueve. (En realidad se trata de un gul que ha salido a ver si pilla algo para cenar, pero claro, esto los investigadores no tienen por qué saberlo).

El Guardián pedirá un tirada de **Suerte** de cada investigador. Aquel que la falle por la cifra más alta se encontrará con los restos de un cadáver (apenas

Las trincheras de la Primera Guerra Mundial

Se construían con un trazado en zig-zag, nunca recto, para evitar que en caso de ser tomada en algún punto por el enemigo se pudiera disparar enfilando la trinchera completa. Este sistema concedía, además, protección extra contra la metralla de los obuses. En la práctica los soldados nunca veían más de 10 metros de trinchera, lo que unido a las paredes de los parapetos (altas por encima de las cabezas para evitar las balas enemigas) daba una sensación profundamente claustrofóbica al recorrerlas. Otras trincheras verticales conducían a otras colocadas en paralelo con la trinchera frontal, formando una defensa en profundidad escalonada (normalmente tres líneas de trincheras, en ocasiones cinco) y así hasta llegar a los refugios donde hacía vida la tropa que no estaba de guardia en ese momento.

unos jirones de piel podrida cubriendo los huesos) mientras reptaba hacia las líneas enemigas. Con tan mala fortuna (si saca una pifia) que, de hecho, meterá la cara en su carcasa podrida. Tirada de **Cordura**, pérdida de 1/1D4.

LA POSICIÓN ABANDONADA

Tras salvar una alambrada de espino colocada como última defensa, los investigadores llegan por fin a la trinchera frontal, la más avanzada de las defensas alemanas. Y siguen sin ver ni oír a nadie... Tras escurrirse por el parapeto, los investigadores se encontrarán con la mejor trinchera que hayan visto en su vida: de hormigón armado, con desagües para drenar el agua de lluvia, troneras y puestos fortificados. Una tirada de **EDU** (con un modificador de -20%) les hará recordar que los alemanes tienen fama de tomarse muy en serio la construcción de las trincheras, con refugios antibombas profundos y bien ventilados. Nada que ver con los agujeros infectos donde corretean las ratas y que se llenan de barro cuando llueve que son las posiciones aliadas.

Esta trinchera tiene todo lo que hay que tener... excepto soldados. Los investigadores no se encontrarán un solo defensor. Ni vivo, ni muerto. Hay, eso sí, restos de su presencia reciente, si se molestan en buscar un poco por las trincheras y los refugios (y pasan las oportunas tiradas de **Descubrir** cuando proceda).

En las trincheras, sin necesidad de tirada:

- ⑨ Numerosas manchas marrones (que bien pudieran ser de sangre seca) salpicando las paredes de la trinchera aquí y allá.
- ⑨ Varios fusiles Mauser 98 (cuyas características de juego son iguales a las del rifle Springfield que portan los investigadores) apoyados cuidadosamente en la pared de la trinchera.
- ⑨ Una ametralladora de posición MG 08 con abundante munición, dispuesta para disparar contra las posiciones norteamericanas (Arma de fuego pesada, 2D8 de daño).

En las trincheras, con una tirada de Descubrir:

- ⑨ Un buen par de botas pequeñas (de la talla 38), usadas pero en buen estado, al lado de una letrina.
- ⑨ Un casco de metal, en el suelo, rajado como por un zarpazo. Una tirada de **Ciencia (Biología)** revelará que no pertenece a ningún animal conocido (tirada de **Cordura**, 1/1D4). De fallar la tirada se identificarán como de oso.

En los refugios, sin tirada:

- ⑨ Un tablero de ajedrez sobre una mesa baja con las piezas colocadas en mitad de una partida (con un jaque mate al rey negro en tres jugadas, por cierto).
- ⑨ Un periódico alemán de hace dos meses, que habla de la inminente victoria de las tropas teutonas (que, por supuesto, tendrá que traducir el soldado Muller).
- ⑨ Un plato de metal con un guiso de patatas a medio consumir. Fue dejado ahí hace unas horas.

En los refugios, con una tirada de Descubrir:

- ⑨ Una pistola Luger (daño 1D10, dos disparos por turno, siete cartuchos en el cargador) con su cargador completo.
- ⑨ Caja de madera con 6 granadas de mano (tirada de **Lanzar**, daño 4D6 en un radio de 2 metros del punto de explosión).
- ⑨ Libro de códigos del ejército alemán, junto al aparato de telégrafo. Hallazgo que, por cierto, será muy valorado por el Alto Mando aliado, claro...
- ⑨ Diario personal del *leutenant* Hans Drosten: Escrito en alemán (por supuesto), trata sobre la monotonía de la vida en la trinchera. La última entrada, escrita apresuradamente, es la más interesante: habla de que los aliados les han lanzado un nuevo gas de color rojizo. Hay una última entrada, escrita con una letra casi ilegible: *El Horror... El Horror...*

LA NIEBLA ROJA

En ese momento (o cuando los investigadores decidan volver a sus posiciones para informar) una tirada de **Descubrir** hará que se den cuenta que una espesa niebla rojiza avanza hacia ellos. No importa que se escondan o salgan corriendo: La niebla los atrapará... y el mundo cambiará.

Los investigadores se encontrarán bajo un cielo completamente cubierto por una nubosidad espesa y rojiza, que impide ver el sol, si es que lo hay. Una luz tenue de color rojo lo inunda todo y, bajo ella, los investigadores podrán ver, por fin, los cadáveres de los soldados alemanes. Están por todas partes: en las trincheras, en los refugios, incluso a campo abierto. No ha sido una muerte agradable, precisamente.

Están todos ellos despedazados en mayor o menor medida. Evidentemente, esto hará que los investigadores tengan que realizar una tirada de **Cordura**: 1/1D6+1.

Si examinan los cadáveres

- ⑨ Al parecer, algunos murieron luchando. Otros, simplemente huyendo o escondiéndose. No hay rastros de sus agresores, ni cadáveres, ni sangre que no parezca humana. Una tirada de **Ciencia (Biología)** revelará que fueron despedazados por las garras de algún tipo de animal... Un animal desconocido, demasiado grande y demasiado fuerte. (Nueva tirada de **Cordura**, 1/1D4). Una tirada de **Primeros Auxilios** o **Medicina** les hará darse cuenta de que a muchos de ellos se les ha arrancado el corazón del pecho (lo que tampoco es tan fácil de ver teniendo en cuenta el grado de destrozo de los cadáveres).

Si otean el entorno

- ⑨ La orografía no ha cambiado, pero bajo la luz rojiza las sombras, los colores, incluso las texturas del terreno parecen diferentes. Las piedras brillan como si fueran de plástico y la tierra tiene un aspecto muerto, como de ceniza. Hacia el este, a cosa de unos cientos de metros, se alza una torre enorme, tosca y rugosa. No parece hecha de



ningún material conocido, pero de sus almenas brota un espeso humo rojizo, que sin duda es lo que provoca esta niebla que tiene atrapados a los investigadores en esta realidad.

- ⑨ Con una tirada de **Descubrir** se darán cuenta que hay varias siluetas de formas voladoras entre las nubes rojizas. Muy grandes...

Si exploran de nuevo los refugios

- ⑨ Al parecer varios soldados alemanes han intentado refugiarse allí. Los investigadores se encontrarán varios cadáveres que (previa tirada de **Primeros Auxilios**) han muerto desangrados por las atroces heridas recibidas. Escondido en un rincón, encontrarán a un joven que está devorando un cadáver mientras llora. Explicará, si le interrogan (siempre en alemán, por supuesto), que es su amigo Axel. Se lo está «metiendo

dentro» para esconderle y que no le hagan daño. Ni que decir tiene que el soldado alemán está completa y absolutamente loco... (Nueva tirada de **Cordura**: 1/1D6+1).

- ⑨ En el interior de los refugios, los investigadores encontrarán varios supervivientes más, y no están mucho más cuerdos. Son no menos de diez, aunque su número puede aumentar o disminuir a juicio del Guardián. Tampoco tienen por qué estar en un único grupo. De hecho, lo más lógico sería que estuvieran en grupos reducidos dentro de los refugios. Enloquecidos, aterrorizados y paranoicos atacan a todo lo que se mueva (y eso, claro, incluye a los investigadores). Si logran reducir a uno de ellos vivo, tendrán que calmarle primero con una tirada de **Psicología** para lograr que les explique que «unos grandes monstruos cayeron desde el cielo sobre ellos». Y «los dirigía una



bruja de largo cabello rojo» (que los investigadores la relacionen con la mensajera en moto que visitó al capitán Lombard ya depende de la memoria de los jugadores. El Guardián no dará ningún tipo de pista ni explicación).

¿Y AHORA?

A los jugadores les toca decidir qué hacen sus personajes. En líneas generales, sus opciones se reducen a dos: ir hacia la torre... o no hacerlo.

Si tratan de ir al oeste, en dirección contraria a la torre, para tratar de salir de la zona afectada por la niebla roja, o se quedan en las trincheras a ver si el fenómeno desaparece por sí solo, serán atacados por cuatro terrores acechantes (que eso son las formas voladoras que atisbaron entre la neblina). La estrategia de estos seres es o bien agarrar a sus presas con su cola (Coletazo) y llevárselas volando para arrojarlas desde sus buenos 30 metros de altura (10D6 de daño por la caída) o bien hacer un vuelo rasante y hacer un ataque de garra o mordisco (Lucha). Suponiendo que su cordura resista su simple visión, los investigadores tienen las de perder contra estos seres. Y si por un milagro logran vencerlos... el Guardián simplemente haría aparecer varios más.

Los investigadores pueden, por supuesto, pararse dentro de los refugios, como han hecho los soldados alemanes supervivientes. Pero además de lidiar con estos (que no están para compartir), al cabo de cierto tiempo tendrán que lidiar con la sed y el hambre, así que tarde o temprano tendrán que decidir entre morir en los refugios... o morir fuera de ellos.

LA TORRE DE LAS PESADILLAS

Si los investigadores optan por tratar de llegar a la torre, en la creencia (por lo demás cierta) de que si logran de algún modo evitar que siga saliendo de ella ese humo rojo el fenómeno que los tiene atrapados se disipará, el Guardián les hará tirar por **Sigilo**. Si alguno falla, todo el grupo será detectado por uno de los terrores acechantes que sobrevuelan

el terreno. Los investigadores tendrán que correr a encontrar refugio dentro de la torre, por lo que tendrán que pasar una tirada de **CON** (por cierto, ¿llevarán puestas las máscaras antigás?) El que la falle con peor tirada (o se pare para dispararle al monstruo) recibirá un ataque de Coletazo y el monstruo se lo llevará por los aires para arrojarlo desde lo alto (ya se sabe, 10D6 de caída. Y si sobrevive, lo dejamos llegar aunque sea a rastras hasta la torre, que se lo ha ganado).

Una vez en el interior, los investigadores verán que la torre no está hecha de piedra o madera, sino de un material gomoso y tibio al tacto, que cede levemente al contacto con la mano pero sin llegar a romperse. Una tirada de **INT** con éxito supondrá tirar por **Cordura** (1/1D6+1) al darse cuenta que este material es... ¡carne! ¡carne viva! Venas y tendones recorren todas las paredes, y se oye, como ruido de fondo, un retumbar rítmico... Como un corazón. Es evidente que el edificio es, en realidad, un ser vivo.

Una rampa en forma de caracol permite subir a la parte superior de la torre. Es bastante empinada y levemente resbaladiza, pero no supondrá una gran dificultad para los investigadores (al menos, en esta parte). El interior está en penumbra y huele francamente mal, como a carne podrida. El ascenso es largo, no en vano el edificio tiene el equivalente de sus buenos diez pisos de alto (unos 50 metros, para entendernos).

La rampa termina en una cámara cubierta de telarañas, con capullos aquí y allá. Los techos son altos y se pierden en la oscuridad. Al otro lado de la cámara hay un arco y, de allí, se oye una voz de mujer, que está cantando una especie de salmodia. Los investigadores podrán notar sin dificultad un olor acre, bastante desagradable. Y el retumbar rítmico se oye aquí con más fuerza. Un investigador que quiera cruzar la sala sin contratiempos ha de pasar una tirada de **Sigilo**. En caso contrario, llamará la atención de la araña púrpura gigante que tiene su nido aquí... Y que bajará del techo hecha una furia, temerosa de que hagan daño a sus crías.

Al otro lado del arco, el grupo de investigadores se encontrará con otra sala. En ella hay una especie de brasero enorme en el que una figura cubierta con una túnica oscura y una larga cabellera de color rojo, que da la espalda a los investigadores, quema corazones humanos que va cogiendo de un sangriento montón, mientras va canturreando la salmodia que oyeran antes. Y lo hace ante una especie de corazón deforme, grande como una vaca. Que cada vez late un poco más deprisa. Del brasero surge un espeso humo rojizo que sube hacia el techo, saliendo por las aberturas que hay allí. Como sospechaban, aquí está la fuente de la niebla rojiza que parece estar cambiando la realidad. Lo malo es que la mujer, que está de espaldas, no se ha fijado en la entrada de los investigadores... pero tiene a los lados a dos criaturas humanoides (gugs), de más de dos metros de alto, puro músculo y garras, así como una boca babeante, cuajada de colmillos... y vertical. Y esos están bastante atentos, así que los investigadores que se asomen a mirar tendrán que pasar una tirada de **Sigilo** para no ser detectados. (Aparte de hacer otra tirada de **Cordura** al ver a este par de bellezas, claro).

Todo ello suponiendo que los investigadores no hayan hecho demasiado ruido al pasar por la sala anterior. Si acabaron con la araña lanzándole una granada de mano, olvidémonos, por cierto...

A los investigadores aún les queda una sorpresa en esta sala: la mujer de pelo rojizo... no es en absoluto humana. Cuando se gire y se enfrente a los investigadores verán que es un humanoide con el cuerpo cubierto de escamas, ojos de pupilas alargadas y verticales y lengua bífida. En resumen: una mujer serpiente.

DESENLACE

El grupo puede luchar contra los monstruos de esta última sala de manera convencional para terminar con su ritual... o puede que a alguno se le ocurra disparar o tratar de herir a ese enorme corazón. Tiene 3 puntos de protección y es de piel correosa, por lo que las armas de fuego le hacen el mínimo

daño posible. Sin embargo, si se le consiguen hacer 5 puntos de daño... Entonces se oirá un aullido que recorrerá toda la estructura y la torre empezará a temblar, a marchitarse, a enroscarse sobre sí misma y finalmente a desaparecer... con todos los que estén en ella. Si algún investigador logra arrastrarse hasta la rampa de caracol simplemente se deslizará como si fuera un tobogán por la pendiente resbaladiza, siendo escupido de la estructura y salvando así la vida antes de ser atrapado por el edificio agonizante y desaparecer con él.

Si algún investigador termina la aventura vivo y cuerdo (que es mucho suponer, la verdad) verá que con la desaparición de la torre su realidad vuelve a ser normal. Sigue siendo de noche, y cuesta creer que apenas han pasado unas horas desde que salieron de sus posiciones. Solo les restará volver hasta sus líneas... e informar al capitán Lombard de su misión de exploración (sería interesante que pensaran qué van a decir, porque como se les ocurra decir la verdad van a ir de cabeza al manicomio más cercano embutidos en una camisa de fuerza nuevecita).

Hablando de locos, si alguno de los investigadores se vuelve ídem a lo largo de la aventura, sus compañeros lo encontrarán tratando de volver a sus líneas.

Respecto al capitán Lombard... está encerrado en su refugio y no abrirá ni contestará por mucho que le llamen. Cuando finalmente derriben la puerta, se encontrarán en la cama un cadáver... Un cadáver de un hombre increíblemente anciano, que sin duda ha muerto de vejez... y que se parece demasiado al capitán Lombard para la **Cordura** de los investigadores.

Unas horas más tarde, se presentará el capitán sustituto, Peter Stres.

ARAÑA DE LENG

Estos seres pertenecen a una raza de arañas carnívoras e inteligentes. Son bestias astutas y diseñan sofisticadas trampas para engatusar y atrapar a sus presas.

FUE 125 **CON** 90 **INT** 60 **DES** 90
TAM 150 **POD** 75 **APA** — **EDU** —

Puntos de Vida: 24

Tipo de ataque:

Lucha (armas naturales) 45% daño 1D3 + veneno de potencia 18 + 1D12 (Modificador al daño).

Armadura: 5 puntos de piel correosa.

Cordura: 1/1D10

GUGS GUARDIANES

Los gugs conforman una civilización de carnívoros gigantes, cubiertos de pelaje negruzco. Sus brazos se dividen en antebrazos a partir del codo, lo que les brinda cuatro manazas dotadas de amplias garras.

FUE 65 **CON** 75 **INT** 60 **DES** 95
TAM 125 **POD** 75 **APA** — **EDU** —

Puntos de Vida: 20

Tipo de ataque:

Lucha (armas naturales) 35% daño 3D6 + 1D10 (Modificador de daño).

Armadura: 6 puntos de piel correosa.

Cordura: 2/2D6

GUL HAMBRIENTO

FUE 90 **CON** 75 **INT** 50 **DES** 75
TAM 60 **POD** 45 **APA** — **EDU** —

Puntos de Vida: 14

Tipo de ataque:

Lucha (garras, mordisco) 35% (1D6+1) + 1D2 (Modificador al daño).

Posibilidad de Infección en caso de herida: 25% (tratar como un veneno de potencia 15).

Armadura: 1 punto de piel correosa.

Cordura: 1/1D6

MUJER SERPIENTE

Una raza de ofidios humanoides dotada de una elevada inteligencia, que atesora grandes avances en la magia y la ciencia. Son usuarios asiduos de objetos mágicos de exquisita elaboración y sus conocimientos sobre magia son prácticamente inagotables.

FUE 60 **CON** 75 **INT** 110 **DES** 75
TAM 60 **POD** 105 **APA** — **EDU** —

Puntos de Vida: 14

Tipo de ataque:

Lucha (armas naturales) 40% daño 1D6 + veneno de potencia 15 + 0 (Modificador al daño).

Armadura: 1 punto.

Cordura: 1/1D6

SOLDADOS ALEMANES ENLOQUECIDOS Y PARANOICOS

FUE 70 **CON** 60 **INT** 50 **DES** 55
TAM 60 **POD** 30 **APA** 50 **EDU** 50

Puntos de Vida: 12

Habilidades: Esquivar 40%, Armas cuerpo a cuerpo 35%, Armas de fuego 40%.

Armas:

Fusil Mauser 98- de cerrojo, con peine cargador de 5 cartuchos. Daño: 2D6+4.

Bayoneta. Daño 1D6 + Modificador al daño +1D2.

Pala afilada. Daño 1D8 + Modificador al daño +1D2.

TERROR ACECHANTE

La estrategia de estos seres es o bien agarrar a sus presas con su cola (Coletazo) y llevárselas volando para arrojarlas desde sus buenos 30 metros de altura (10D6 de daño por la caída) o bien hacer un vuelo rasante y hacer un ataque de garra o mordisco (Lucha).

FUE 150 **CON** 75 **INT** 90 **DES** 75
TAM 200 **POD** 105 **APA** — **EDU** —

Puntos de Vida: 18

Tipo de ataque:

Coletazo 90%. La víctima queda inmovilizada como en una Presa.

Lucha (garras, mordisco) 70% (1D6+1) + 2D8 (Modificador al daño).

Armadura: 9 puntos por piel correosa.

Cordura: 3/3D6

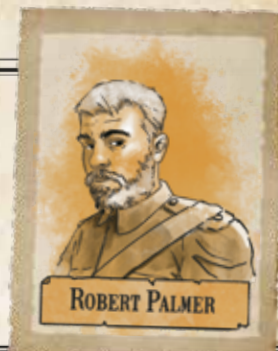


AÑOS 20

Nombre *Sargento Robert Palmer «El viejo»*
 Jugador
 Ocupación *Maestro de escuela*
 Género *Varón* Edad *32*
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

CARACTERÍSTICAS

FUE	60	30	12	DES	60	30	12	POD	80	40	16
CON	60	30	12	APA	60	30	12	EDU	85	42	17
TAM	50	25	10	INT	70	35	14	Mov	9	+1	-1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo	05	06	07	08	
Herida grave	09	10	11	12	
	13	14	15	16	
Máximo	17	18	19	20	

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial ☐ Máxima ☐ 80

PUNTOS DE MAGIA

00	01	02	03	04	05
	06	07	08	09	10
	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20
Máximo	21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)	70%	35	14	☐ Conducir maquinaria (01%)	%	☐ Mitos de Cthulhu (00%)	%
Armas de fuego				☐ Contabilidad (05%)	%	☐ Nadar (20%)	%
☐ (Arma corta) (20%)	80%	40	16	☐ Crédito (00%)	%	☐ Naturaleza (10%)	70%
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)	65%	32	12	☐ Derecho (05%)	50%	25	10
☐	%			☐ Descubrir (25%)	45%	22	8
☐ Arqueología (01%)	%			☐ Disfrazarse (05%)	%	☐ Persuasión (10%)	70%
Arte/Artesanía (05%)				☐ Electricidad (10%)	%	☐ Pilotar (01%)	%
☐	%			☐ Encanto (15%)	%	☐ Primeros auxilios (30%)	%
☐	%			☐ Equitación (05%)	%	☐ Psicoanálisis (01%)	%
☐	%			☐ Escuchar (20%)	%	☐ Psicología (10%)	%
☐ Buscar libros (20%)	%			☐ Esquivar (DES/2)	30%	15	6
☐ Cerrajería (01%)	%			☐ Historia (05%)	%	☐ Saltar (20%)	%
☐ Charlatanería (05%)	%			☐ Intimidar (15%)	80%	40	16
Ciencia (01%)				☐ Juego de manos (10%)	%	☐ Seguir rastros (10%)	%
☐	%			☐ Lanzar (20%)	%	☐ Sigilo (20%)	%
☐	%			Lengua propia (EDU)		☐ Supervivencia (10%)	%
☐	%			☐	%	☐ Tasación (05%)	%
☐ Ciencias ocultas (05%)	%			Otras lenguas (01%)		☐ Tregar (20%)	%
Combatir				☐	%	☐	%
☐ (Pelea) (25%)	%			☐	%	☐	%
☐ Armas de CaC	35%	17	6	☐	%	☐	%
☐	%			☐ Mecánica (10%)	%	☐	%
☐ Conducir automóvil (20%)	%			☐ Medicina (01%)	%	☐	%

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1	-	-
Rifle Springfield M1903	80	40	16	2D6+4	100	1/2	5	99
Revólver Colt 409 Calibre 45	65	32	12	1D10+2	15	1	6	100
Bayoneta M1905	35	17	6	1D6				

COMBATE

Bonif. Daño	0
Corpulencia	0
Esquivar	30
	15
	6

AÑOS 20

Nombre *Billie Muller «Doggy (Perrito)»*

Jugador

Ocupación *Traductor/Paradero*

Género *Varón* Edad *23*

Lugar de residencia

Lugar de nacimiento

CARACTERÍSTICAS

FUE	70	35	14	DES	50	25	10	POD	65	32	12
CON	60	30	12	APA	65	32	12	EDU	70	35	14
TAM	60	30	12	INT	65	32	12	Mov	8	+1	-1



BILLIE MULLER

PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
Máximo		13	14	15	16
		17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial ☐ Máxima *45*

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo		21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)% ☐	☐ Conducir maquinaria (01%)% ☐	Mitos de Cthulhu (00%)% ☐
Armas de fuego	☐ Contabilidad (05%)% ☐	☐ Nadar (20%)% ☐
☐ (Arma corta) (20%)% ☐	☐ Crédito (00%)% ☐	☐ Naturaleza (10%)% ☐
☐ (Fusil/Escopeta) (25%) <i>45</i> % <i>22</i> <i>8</i>	☐ Derecho (05%)% ☐	☐ Orientarse (10%)% ☐
☐% ☐	☐ Descubrir (25%) <i>55</i> % <i>27</i> <i>10</i>	☐ Persuasión (10%)% ☐
☐ Arqueología (01%)% ☐	☐ Disfrazarse (05%)% ☐	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	☐ Electricidad (10%)% ☐	☐% ☐
☐% ☐	☐ Encanto (15%)% ☐	☐ Primeros auxilios (30%)% ☐
☐% ☐	☐ Equitación (05%)% ☐	☐ Psicoanálisis (01%)% ☐
☐% ☐	☐ Escuchar (20%) <i>75</i> % <i>37</i> <i>14</i>	☐ Psicología (10%)% ☐
☐ Buscar libros (20%)% ☐	☐ Esquivar (DES/2) <i>25</i> % <i>12</i> <i>4</i>	☐ Saltar (20%)% ☐
☐ Cerrajería (01%)% ☐	☐ Historia (05%)% ☐	☐ Seguir rastros (10%)% ☐
☐ Charlatanería (05%) <i>40</i> % <i>20</i> <i>8</i>	☐ Intimidar (15%)% ☐	☐ Sigilo (20%) <i>40</i> % <i>20</i> <i>8</i>
Ciencia (01%)	☐ Juego de manos (10%)% ☐	Supervivencia (10%)
☐% ☐	☐ Lanzar (20%)% ☐	☐% <i>35</i> % ☐
☐% ☐	Lengua propia (EDU)	☐ Tasación (05%)% ☐
☐% ☐	☐ Inglés <i>80</i> % <i>40</i> <i>16</i>	☐ Tregar (20%)% ☐
☐ Ciencias ocultas (05%)% ☐	Otras lenguas (01%)	☐ Cocinar <i>40</i> % <i>20</i> <i>8</i>
Combatir	☐% ☐	☐ Paradero <i>60</i> % <i>30</i> <i>12</i>
☐ (Pelea) (25%) <i>40</i> % <i>20</i> <i>8</i>	☐% ☐	☐% ☐
☐ Armas de CaC <i>30</i> % <i>15</i> <i>6</i>	☐% ☐	☐% ☐
☐% ☐	☐ Mecánica (10%)% ☐	☐% ☐
☐ Conducir automóvil (20%)% ☐	☐ Medicina (01%)% ☐	☐% ☐

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1	-	-
Rifle Springfield M1903	<i>45</i>	<i>22</i>	<i>8</i>	2D6+4	100	1/2	5	99
Bayoneta M1905	<i>30</i>	<i>15</i>	<i>6</i>	1D6				

COMBATE

Bonif. Daño	<i>0</i>
Corpulencia	<i>0</i>
Esquivar	<i>25</i> <i>12</i> <i>4</i>

AÑOS 20

Nombre *Artie Bath «El niño»*
 Jugador *Operador morse/Estudiante*
 Ocupación
 Género *Varón* Edad *18*
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

CARACTERÍSTICAS

FUE	60	30	DES	70	35	POD	60	30
	12	12		14	14		12	12
CON	70	35	APA	80	40	EDU	75	37
	14	14		16	14		14	14
TAM	65	32	INT	65	32	Mov	9	+1
	12	12	Idea	12	12		-1	-1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
		13	14	15	16
Máximo		17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial ☐ Máxima 60

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo		21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)	40%	20	8	☐ Conducir maquinaria (01%)	%			☐ Mitos de Cthulhu (00%)	%		
Armas de fuego				☐ Contabilidad (05%)	%			☐ Nadar (20%)	%		
☐ (Arma corta) (20%)	%			Crédito (00%)	%			☐ Naturaleza (10%)	%		
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)	50%	25	10	☐ Derecho (05%)	%			☐ Orientarse (10%)	60%	30	12
☐	%			☐ Descubrir (25%)	75%	37	14	☐ Persuasión (10%)	%		
☐ Arqueología (01%)	%			☐ Disfrazarse (05%)	%			Pilotar (01%)			
Arte/Artesanía (05%)				☐ Electricidad (10%)	%			☐	%		
☐	%			☐ Encanto (15%)	%			☐ Primeros auxilios (30%)	%		
☐	%			☐ Equitación (05%)	%			☐ Psicoanálisis (01%)	%		
☐	%			☐ Escuchar (20%)	%			☐ Psicología (10%)	65%	30	12
☐ Buscar libros (20%)	%			☐ Esquivar (DES/2)	35%	17	6	☐ Saltar (20%)	%		
☐ Cerrajería (01%)	%			☐ Historia (05%)	%			☐ Seguir rastros (10%)	%		
☐ Charlatanería (05%)	%			☐ Intimidar (15%)	%			☐ Sigilo (20%)	%		
Ciencia (01%)				☐ Juego de manos (10%)	%			Supervivencia (10%)			
☐	%			☐ Lanzar (20%)	%			☐	%		
☐	%			Lengua propia (EDU)				☐ Tasación (05%)	%		
☐	%			☐	%			☐ Tregar (20%)	%		
☐ Ciencias ocultas (05%)	35%	17	6	Otras lenguas (01%)				☐ Código morse	60%	30	12
Combatir				☐	%			☐ Esconderse	40%	20	8
☐ (Pelea) (25%)	%			☐	%			☐	%		
☐ Armas de CaC	40%	20	8	☐	%			☐	%		
☐	%			☐	%			☐	%		
☐ Conducir automóvil (20%)	%			☐ Mecánica (10%)	%			☐	%		
				☐ Medicina (01%)	%			☐	%		

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1	-	-
Rifle Springfield M1903	50	25	10	2D6+4	100	1/2	5	99
Bayoneta M1905	40	20	8	1D6				
.....								
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño	+124
Corpulencia	1
Esquivar	35
	17
	6

AÑOS 20

Nombre *Elliot Bradford «Matasanos»*

Jugador

Ocupación *Sanitario/Granjero*

Género *Varón* Edad *20*

Lugar de residencia

Lugar de nacimiento

CARACTERÍSTICAS

FUE	80	40	16	DES	65	32	12	POD	40	20	8
CON	75	37	14	APA	50	25	10	EDU	55	27	10
TAM	85	42	16	INT	50	25	10	Mov	7	+1	-1



ELLIOT BRADFORD

PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave	☐	09	10	11	12
		13	14	15	16
Máximo	☐	17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial ☐ Máxima ☐ 45

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo	☐	21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)% ☐	☐ Conducir maquinaria (01%)% ☐	Mitos de Cthulhu (00%)% ☐
Armas de fuego	☐ Contabilidad (05%)% ☐	☐ Nadar (20%)% ☐
☐ (Arma corta) (20%)% ☐	☐ Crédito (00%)% ☐	☐ Naturaleza (10%)% ☐
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)% ☐	☐ Derecho (05%)% ☐	☐ Orientarse (10%)% ☐
☐% ☐	☐ Descubrir (25%)% ☐	☐ Persuasión (10%)% ☐
☐ Arqueología (01%)% ☐	☐ Disfrazarse (05%)% ☐	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	☐ Electricidad (10%)% ☐	☐% ☐
☐% ☐	☐ Encanto (15%)% ☐	☐ Primeros auxilios (30%)% ☐
☐% ☐	☐ Equitación (05%)% ☐	☐ Psicoanálisis (01%)% ☐
☐% ☐	☐ Escuchar (20%)% ☐	☐ Psicología (10%)% ☐
☐ Buscar libros (20%)% ☐	☐ Esquivar (DES/2)% ☐	☐ Saltar (20%)% ☐
☐ Cerrajería (01%)% ☐	☐ Historia (05%)% ☐	☐ Seguir rastros (10%)% ☐
☐ Charlatanería (05%)% ☐	☐ Intimidar (15%)% ☐	☐ Sigilo (20%)% ☐
Ciencia (01%)	☐ Juego de manos (10%)% ☐	Supervivencia (10%)
☐% ☐	☐ Lanzar (20%)% ☐	☐% ☐
☐% ☐	Lengua propia (EDU)	☐ Tasación (05%)% ☐
☐% ☐	☐% ☐	☐ Tregar (20%)% ☐
☐ Ciencias ocultas (05%)% ☐	Otras lenguas (01%)	☐ Destilar aguardiente% ☐
Combatir	☐% ☐	☐% ☐
☐ (Pelea) (25%)% ☐	☐% ☐	☐% ☐
☐ Armas de CaC% ☐	☐% ☐	☐% ☐
☐% ☐	☐ Mecánica (10%)% ☐	☐% ☐
☐ Conducir automóvil (20%)% ☐	☐ Medicina (01%)% ☐	☐% ☐

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1	-	-
Rifle Springfield M1903	50	25	10	2D6+4	100	1/2	5	99
Bayoneta M1905	60	30	12	1D6				
Cuchillo de caza	60	30	12	1D6+1				

COMBATE

Bonif. Daño	+124
Corrupción	1
Esquivar	32

AÑOS 20

Nombre *John Jurgens «J.J.»*
 Jugador
 Ocupación *Cabo artíficiero/Mecánico*
 Género *Varón* Edad *21*
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

CARACTERÍSTICAS

FUE	70	35	DES	80	40	POD	70	35
		14			16			14
CON	65	32	APA	85	42	EDU	75	37
		12			16			14
TAM	50	25	INT	65	32	Mov	9	+1
		10	Idea		12			-1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
		13	14	15	16
Máximo		17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial ☐ Máxima 70

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo		21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)% ☐	☐ Conducir maquinaria (01%)% ☐	☐ Mitos de Cthulhu (00%)% ☐
☐ Armas de fuego	☐ Contabilidad (05%)% ☐	☐ Nadar (20%)% ☐
☐ (Arma corta) (20%)% ☐	☐ Crédito (00%)% ☐	☐ Naturaleza (10%)% ☐
☐ (Fusil/Escopeta) (25%) 55% ☐ 27/10	☐ Derecho (05%)% ☐	☐ Orientarse (10%)% ☐
☐% ☐	☐ Descubrir (25%) 55% ☐ 27/10	☐ Persuasión (10%)% ☐
☐ Arqueología (01%)% ☐	☐ Disfrazarse (05%)% ☐	☐ Pilotar (01%)
☐ Arte/Artesanía (05%)	☐ Electricidad (10%)% ☐	☐ Primeros auxilios (30%)% ☐
☐% ☐	☐ Encanto (15%)% ☐	☐ Psicoanálisis (01%)% ☐
☐% ☐	☐ Equitación (05%)% ☐	☐ Psicología (10%)% ☐
☐% ☐	☐ Escuchar (20%)% ☐	☐ Saltar (20%)% ☐
☐ Buscar libros (20%)% ☐	☐ Esquivar (DES/2) 40% ☐ 20/8	☐ Seguir rastros (10%)% ☐
☐ Cerrajería (01%)% ☐	☐ Historia (05%)% ☐	☐ Sigilo (20%)% ☐
☐ Charlatanería (05%) 60% ☐ 30/12	☐ Intimidar (15%) 45% ☐ 22/8	☐ Supervivencia (10%)
☐ Ciencia (01%)	☐ Juego de manos (10%)% ☐	☐ Tasación (05%)% ☐
☐% ☐	☐ Lanzar (20%)% ☐	☐ Tregar (20%)% ☐
☐% ☐	☐ Lengua propia (EDU)	☐ Desactivar mecanismos 75% ☐ 37/14
☐% ☐	☐ Otras lenguas (01%)	☐ Bajos fondos 40% ☐ 20/8
☐ Ciencias ocultas (05%)% ☐	☐% ☐	☐% ☐
☐ Combatir	☐% ☐	☐% ☐
☐ (Pelea) (25%) 65% ☐ 32/12	☐% ☐	☐% ☐
☐ Armas de CaC 70% ☐ 35/14	☐% ☐	☐% ☐
☐% ☐	☐% ☐	☐% ☐
☐ Conducir automóvil (20%) 65% ☐ 32/12	☐ Mecánica (10%) 75% ☐ 37/14	☐% ☐
	☐ Medicina (01%)% ☐	☐% ☐

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1	-	-
Rifle Springfield M1903	55	27	10	2D6+4	100	1/2	5	99
Bayoneta M1905	65	32	12	1D6				
Navaja	65	32	12	1D4				

COMBATE

Bonif. Daño	+124
Corpulencia	1
Esquivar	40 20/8

NOTA INTRODUCTORIA

(EXTENSA PERO IMPRESCINDIBLE) PARA EL GUARDIÁN

Este es el primero de cinco capítulos que se enlazan formando una campaña un tanto especial. En ella, los investigadores no actúan movidos por el simple deseo altruista de salvar el mundo, sino porque la trama les atañe especialmente. Esta vez, es algo personal...

Los investigadores, que no deben tener ninguna experiencia en los Mitos de Cthulhu, se generarán de la manera habitual, aunque su edad no superará los cuarenta años, ya que el capítulo transcurre en la Francia de la Primera Guerra Mundial y los investigadores intervienen en ella como integrantes del ejército aliado. Los que tengan la profesión de Soldado reciben automáticamente el grado de sargento. Aquellos que tengan **EDU** 90 o más, reciben el grado de teniente. Un médico será teniente médico.

El hecho de encontrarse en la guerra conlleva para los investigadores beneficios y desventajas: tienen puntos extra (los mismos que tengan en **DES**) para repartir entre las habilidades de **Primeros auxilios**, **Sigilo**, **Escuchar**, **Descubrir** y **Armas de fuego** (largas).

La desventaja es que deben tirar una tirada de **Suerte**. Si no la pasan deberán hacer otra tirada de porcentaje por la tabla de secuelas de heridas (página siguiente).

En el caso de investigadores femeninos, se debe tener en cuenta que en la Primera Guerra Mundial no había mujeres soldado, a excepción del ejército ruso, que contó con unidades militares compuestas exclusivamente por mujeres. No obstante, Rusia, que estaba en el bando aliado, se retiró de la guerra en marzo de 1918 por la revolución bolchevique, meses antes de que empezara esta aventura.

PRIMERA PARTE

LOS ELEGIDOS DE YOG-SOTHOTH

«Esto dice el que tiene los siete Espíritus de Dios y las siete estrellas: conozco tu conducta; tienes nombre como de quien vive, pero estás muerto». *Apocalipsis* 3:1



TABLA DE SECUELAS

1D100

01 - 70

LOCALIZACIÓN (1D10)

01 - 02 Rostro

TIPO DE HERIDA

Cicatriz

EFFECTOS

-5 APA

LOCALIZACIÓN (1D10)

03 - 06 Cuerpo

EFFECTOS

Sin efecto

LOCALIZACIÓN (1D10)

07 - 08 Brazos

EFFECTOS

-5 DES

LOCALIZACIÓN (1D10)

09 - 10 Piernas

EFFECTOS

-5 DES

1D100

71 - 00

LOCALIZACIÓN (1D10)

01 - 02 Rostro

TIPO DE HERIDA

Desfiguración

EFFECTOS

-15 APA

LOCALIZACIÓN (1D10)

03 - 06 Cuerpo

TIPO DE HERIDA

Daños intensos

EFFECTOS

-15 CON

LOCALIZACIÓN (1D10)

07 - 08 Brazos

TIPO DE HERIDA

Brazo anquilosado

EFFECTOS

-15 DES

LOCALIZACIÓN (1D10)

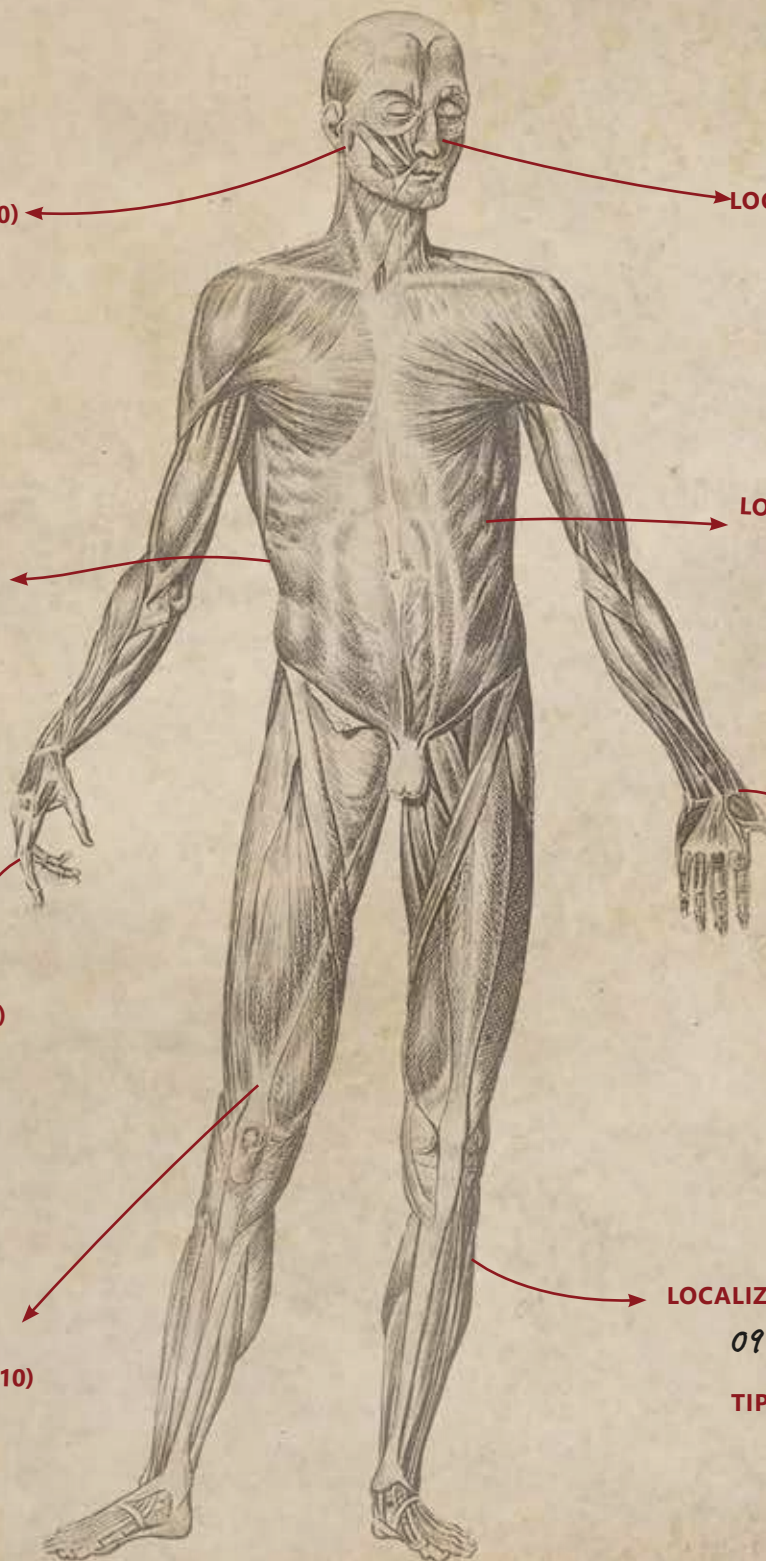
09 - 10 Piernas

TIPO DE HERIDA

Cojera

EFFECTOS

-15 DES



Así pues, las investigadoras, sea cual sea su profesión, aparecen en esta aventura o bien disfrazadas de muchachos para luchar en las trincheras (con el riesgo de que descubran su sexo al ser heridas), o bien como enlaces (correos en moto que llevan órdenes y mensajes a primera línea), agentes de inteligencia, asistentes de alto mando, enfermeras voluntarias en el hospital donde se hallan los infortunados investigadores, etc. Se repartirán los mismos puntos que los investigadores masculinos en las mismas habilidades.

En el caso de que alguno de los investigadores muera durante la campaña, el jugador podrá generarse otro investigador, que será siempre uno de los veintinueve compañeros de armas (ver más adelante). Es importante, como se verá al final de la campaña, que el Guardián haga respetar escrupulosamente este punto: esta fiesta está reservada para estos veintinueve

«elegidos». Entre los elegidos hay, sin embargo, cuatro personajes no jugadores que serán importantes a lo largo de la campaña. Ellos son: Maurice Korzeniowski, Joe King, Francis Campos «Keeper» y Richard Harper.

Por cierto, el autor de esta aventura se ha permitido la libertad de jugar un poco con los nombres y profesiones de los personajes no jugadores. Así pues, si algún conocido del mundillo friki de finales de los 80 se ve retratado en los capítulos de esta campaña, siento decir que NO es pura coincidencia. Que piense lo peor... que acertará. Pido disculpas a todo aquel que pudiera ofenderse.

Nota retrospectiva: bueno, algunos amigos dejaron de hablarme un tiempo, pero gracias a Dios no perdí ningún diente. Aunque estuve una temporada entrenando regularmente en un gimnasio, que nunca se sabe...



—Maurice Korzeniowski—

Un emigrante polaco. Un hombre jovial, bajo y fuerte, con una eterna sonrisa bajo su espeso bigote. Es famosa su increíble suerte. Se encuentra herido de una rodilla.



—Joe King—

El sargento más veterano de la compañía. Es un bostoniano de altura media, muy musculoso, impopular para algunos por su agudo sentido de la disciplina. Sin embargo, es un buen soldado y mejor camarada. Lleva siempre encima, como amuleto, una foto de su novia, Elisabeth.



—Francis Campos «Keeper»—

Californiano de ascendencia mexicana, con aficiones esotéricas. Le llaman Keeper («guardián») porque, según se dice, es imposible cogerlo por sorpresa, ni siquiera cuando duerme.



—Richard Harper—

Un individuo más o menos alto, con pelo y barba muy cortas. Es el único de los veintinueve elegidos que no despierta del coma.

INTRODUCCIÓN (ESTA VEZ SÍ):

25 de Julio de 1918

Alguien comentó una vez que un buen capítulo de Cthulhu debía ser como una pesadilla: le complaceremos.

El Guardián hará que cada jugador lance 1D6, haciéndole jugar (en privado y sin darle explicaciones) la pesadilla que corresponda. El investigador saldrá de ella (y del coma) gritando, y realizando una tirada de **Cordura** (1/1D4).

1 El investigador forma parte de un pelotón que, al mando del capitán, avanza cautelosamente hacia una trinchera enemiga. De repente, de la trinchera sale «una cosa», un amasijo repugnante de tentáculos cubiertos de baba, que atrapa

al capitán y lo despedaza ante los aterrorizados ojos de sus hombres. El engendro dice en ese momento: «Ahora yo soy vuestro capitán».

2 El investigador se despierta en una sala inmensa, encima de una mesa de piedra. La sala está llena de otras mesas similares, igualmente ocupadas por otros cuerpos, entre los que el investigador reconoce a alguno de sus compañeros de armas. Todos están muertos, terriblemente despedazados y desfigurados, y el investigador se da cuenta de que ¡él también está muerto! Algo empieza a moverse, entonces, en el interior de sus entrañas, como si quisiera salir...

3 El investigador se encuentra, junto con tres compañeros más, en un nido de ametralladoras. Alguien da la alarma y una incontenible oleada de *boches* (alemanes) se lanza contra ellos. Las balas no parecen afectarles, y el investigador se da cuenta, de repente, de que no son humanos...



4 El investigador se encuentra escuchando misa. Debe ser un recuerdo, ya que se ve a sí mismo vestido ridículamente de marinerito, y con unos siete u ocho años de edad. La misa es católica (independientemente de las creencias del investigador). Al recibir la comunión en su boca, nota algo extraño: escupe y ve que es, en realidad, un amasijo de carne podrida y sangrante. Parpadea y mira con nuevos ojos a su alrededor: él y sus compañeros de compañía se encuentran devorando un cadáver semiputrefacto...

5 El investigador se encuentra encadenado a la pared. Una figura vestida con una túnica negra con capucha se acerca. El investigador descubre, aterrorizado, que es un esqueleto.

Este alarga su descarnada mano y toca al investigador en el hombro derecho. Su contacto quema como si fuera fuego...

6 El investigador se encuentra en una fila, caminando hacia una luz. Hay niebla. Una voz apremia al grupo, haciéndoles acelerar la marcha. El investigador no quiere ir, pero no puede evitarlo. La angustia crece a medida que avanza, y cuando es tragado por la luz, cree oír a sus espaldas una bur-lona carcajada...





Los investigadores despiertan en el hospital militar de Val-de-Grâce, situado en el 227 de la *rue* de Saint Jacques, en París. Todos pertenecen a la 2ª Compañía del I Regimiento de la 42 División (División Rainbow) del I Cuerpo Expedicionario de los Estados Unidos. En camas adyacentes se encuentra el resto de sus compañeros de armas, veintiuno en total. Al parecer, son lo único que queda de la 2ª Compañía. Según el jefe de planta, el doctor Alexander Scie de Villeville, todos presentan los mismos síntomas: han estado sumidos en un estado de coma, inexplicable en términos médicos, desde que llegaron al hospital

hace cinco días procedentes de un hospital de campaña en las afueras de Reims, donde en un principio se creyó que podían ser víctimas de algún nuevo tipo de gas.

Todos, sin excepción, sufren una amnesia parcial: son incapaces de recordar nada de las dos últimas semanas. Los últimos recuerdos de los investigadores, en efecto, se refieren exclusivamente a la monotonía de la guerra de trincheras del frente americano, en los alrededores de Chaumont. Además, todos ellos tienen un extraño tatuaje en el hombro derecho. Nadie recuerda haber visto nunca nada igual...



El resto de sus camaradas (excepto Richard Harper) se va recuperando a lo largo de la hora siguiente.

Pocas horas más tarde, los investigadores y sus compañeros son interrogados por el teniente de la policía militar Alan Xavier, un individuo agresivo, de gafas oscuras y enormes patillas, que se empeñará en hacerles confesar que desertaron, insistiendo en que le expliquen cómo consiguieron esfumarse de Chaumont para ir a tatuarse a Reims, sin que nadie les viera y atravesando campos de batalla. Cuando, al ponerse pesado, los investigadores le envíen (con mayor o menor amabilidad) de paseo al fondo de las letrinas, insinuará que esta deserción les costará un consejo de guerra, y posiblemente una cita con el pelotón de ejecución. Keeper, que estudiaba Derecho antes de la guerra, explicará a sus compañeros que esto no es tan evidente, ni mucho menos: las circunstancias que rodean el caso son lo suficientemente misteriosas como para exigir una investigación preliminar, de la cual dependería en gran parte el resultado del dichoso consejo de guerra, suponiendo que finalmente lo hubiera. Teniendo en cuenta que el encargado de realizar la investigación es el «amable» teniente Xavier, es más que probable que los investigadores y sus compañeros deseen realizarla por su cuenta...

LA INVESTIGACIÓN

Maurice Korzeniowski tiene un amigo enchufado como oficinista en el Estado Mayor. Una llamada telefónica (en la que se pueden alternar promesas, halagos, sobornos o chantajes) hará que el muchacho se ponga a trabajar. La información que puede conseguir es la siguiente:

El día 13, el Cuartel General recibió un mensaje de la 2ª Compañía, informando de un «extraño accidente» en el que había muerto el capitán George Lombard. Se enviaron varios mensajes que, al parecer, nunca llegaron, ya que pocas horas después se recibió un nuevo mensaje, según el cual ya había llegado el capitán sustituto, un tal Peter Stres. No existe ningún oficial en el ejército americano con ese nombre, ni se



envió a ningún capitán como sustituto. Las comunicaciones se cortaron a continuación. Cuando un pelotón logró llegar a la posición de la 2ª Compañía, la encontró totalmente abandonada, como si hubiera habido una deserción en masa...

A raíz de una ofensiva alemana sobre Reims el 15 de julio, y de la contraofensiva aliada del día 16, parte de los efectivos de la División Rainbow se trasladaron a dicha zona, descubriendo los cuerpos de los veintiún soldados entre las ruinas de un viejo castillo. Estaban casi completamente desnudos. Se desconoce el paradero del resto de la compañía.

Del castillo en cuestión se desconoce el nombre, pero al parecer se encontraba en las cercanías de un villorrio llamado Seizassons.

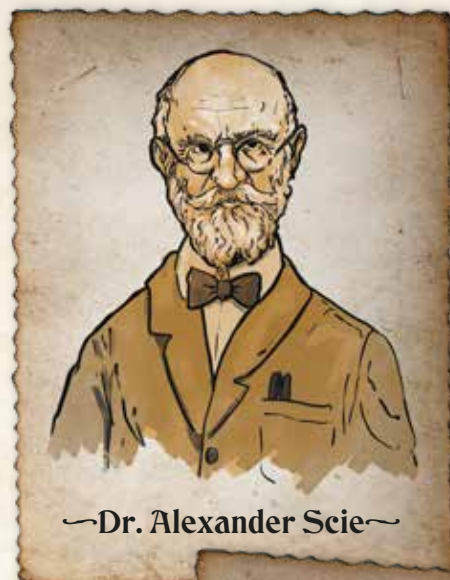
Al cabo de unos días, el 30 de julio, los investigadores son por fin dados de alta. Disponen de un permiso de dos semanas en la capital francesa. El resto de sus compañeros, sin embargo, aún debe guardar cama durante un tiempo.

En la Biblioteca Víctor-Cousin de La Sorbona, los investigadores encontrarán más información sobre el castillo en cuestión: el único castillo situado en las cercanías de Seizassons es el llamado Tournoir. Al parecer, está situado sobre un emplazamiento celta, posiblemente un lugar sagrado de la religión

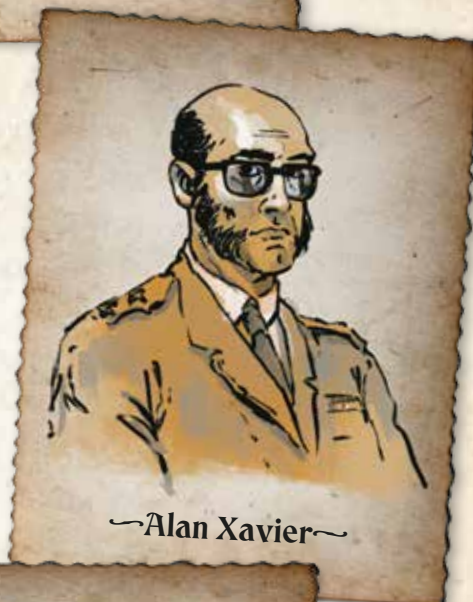
druídica, ya que existen manuscritos del siglo VIII que hacen referencia a un extraño templo. En los antiguos documentos la zona aparece denominada como *Trounoir* (agujero, hoyo negro). Corren numerosas leyendas en torno a ese paraje, que según la tradición popular está maldito. El castillo pertenecía a los condes de Tournoir hasta que hacia 1592 el último descendiente de la familia, Pierre Streé Tournoir, fue acusado de brujería y quemado ante las mismas puertas de su castillo. Al parecer, había atraído a toda una compañía de soldados del rey hasta su fortaleza, donde los había torturado y asesinado...

En caso de que algún investigador se someta a una sesión de hipnosis, consulte a un vidente o haga alguna acción semiesotérica similar, para intentar sacarse de la manga (más bien del cerebro) qué sucedió durante las dos semanas que tienen en blanco, los resultados serán desalentadores: el subconsciente de los investigadores no conserva más que fragmentos de recuerdos, como la imagen de una celda fría y oscura, el sonido de cánticos incomprensibles, la figura de un sacerdote ataviado de manera grotesca, dolor, gritos... y el recuerdo vívido de subir hacia una luz, penosamente, entre los truenos de una tormenta.

Llegados a este punto es más que probable que los investigadores deseen trasladarse a Reims para hacer una visita a cierto castillo. Traslarse no es tan fácil. Su permiso de convalecencia se limita a París, y tienen que presentarse diariamente a las 9 de la mañana ante el comandante médico Joseph Beltrie, un individuo un tanto paranoico (y muy estricto con el reglamento) responsable de los americanos del hospital. No hacerlo significaría ser acusados de desertores. Sin embargo, Reims se encuentra relativamente cerca de París: a cinco horas escasas en tren, y a diez horas en automóvil (recordemos que la velocidad media de un auto en aquella época era de 22,5 km/h). Así pues, tienen el tiempo justo para hacer una visita relámpago, siempre y cuando no tengan problemas con los puestos de vigilancia. El amigo de Korzeniowski, sea como fuere, puede conseguir unos pases de viaje a Reims si se le atosiga lo suficiente.



—Dr. Alexander Scie—



—Alan Xavier—



—Dr. Joseph Beltrie—

EL CASTILLO

A raíz de la ofensiva alemana del 15 de julio, y de la contraofensiva aliada del día siguiente, toda la zona fue fuertemente castigada por el bombardeo artillero. Ahora, no obstante, es un paraje relativamente seguro, ya que el enemigo ha sido expulsado más allá del Marne. Pero del castillo no quedan más que un amasijo de ruinas, después de que algunas piezas de artillería hicieran blanco sobre él. Apenas siguen en pie un lienzo de muralla y los restos de un torreón. Si los investigadores han inspeccionado y buscan un agujero u hoyo negro, un éxito en **Descubrir** les permitirá fijarse en una grieta ancha, abierta en lo que era un patio de armas. Al parecer, debajo de este se encuentra una vasta sala subterránea. De la grieta sale un ligero pero perceptible hedor a putrefacción...

Los investigadores podrán bajar por la grieta con la ayuda de una cuerda de 15 metros (como mínimo). Una vez abajo, y si han traído luz, descubrirán

horrorizados un dantesco espectáculo: se encuentran en una gran sala, tallada en la roca viva, de la cual salen varios corredores. Las paredes de la sala se encuentran pintarrajeadas con símbolos extraños. Hay montañas de escombros (producto del bombardeo artillero) y los cadáveres mutilados y semiputrefactos de más de doscientas personas. Gracias a los restos de uniformes, podrán reconocer a sus compañeros de compañía. Hay igualmente mesas de piedra, extraños dibujos pintados en el suelo con lo que parece que es sangre y algún cadáver desnudo, en el que es reconocible un tatuaje como el que tienen los investigadores. La visita turística a esta salita de estar cuesta (*of course*) 1D6 si no pasan una tirada de **Cordura**, y 1 si la pasan.

Un éxito en **Descubrir** hará que los investigadores encuentren algunos cadáveres no humanos: son parecidos a serpientes antropomórficas, con cabeza y escamas de ofidio, dos brazos, dos piernas y una



cola. Visten ropas amplias. Hay cuatro de ellos aplastados por los escombros, y su visión cuesta 1D4 de **Cordura** si no se pasa la tirada.

Si los examinan con cuidado, los investigadores se darán cuenta de que, mientras que los cadáveres con uniforme (o harapos) han sido asesinados y torturados, los cadáveres con tatuaje y los hombres serpiente han muerto aplastados o atrapados bajo los escombros.

Los corredores conducen a un laberinto aparentemente desierto de pasadizos y salas abandonadas.

El Guardián tomará nota de si alguno se separa del resto del grupo. En tal caso, dicho investigador será el que se encuentre con el cuerpo de un hombre aplastado de cintura para abajo por un gigantesco bloque de piedra. ¡Cualquier hombre normal hubiera muerto en

cuestión de horas con una herida así! Pero nuestro hombre, ahí está la gracia, abrirá los ojos de repente cuando un investigador se le acerque. Son unos ojos color verde pálido, casi amarillos. Está perfectamente consciente y va vestido con ropajes estrafalarios, como un sacerdote pagano. Se trata del mago Pierre Strée Tournoir, causante de todas las desventuras de los investigadores. Junto a él se encuentra un vampur, que le suministra puntos de **POD** necesarios para sus hechizos (ver el apartado «Personajes no jugadores»). En caso de





VAMPUR

ser descubierto por un solo investigador intentará hipnotizarlo, para que no diga que lo ha encontrado y para que vuelva posteriormente: su plan es cambiar su cuerpo por el suyo para poder así huir. En caso de ser descubierto por el grupo llamará al hombre serpiente degenerado para que los mate a todos... menos a uno, al que tratará de hipnotizar para luego usar su cuerpo. La criatura llamada vampur robará puntos de **POD** a los investigadores para pasárselos al mago. Esta criatura está muy bien escondida entre las rocas, pero puede ser descubierta con un éxito especial en **Descubrir**. De ser eliminado el vampur, el mago perderá al instante el control del hombre serpiente degenerado (que se pondrá a atacar a todo lo que respire, incluido el pobre mago) así que tratará de rendirse y negociar (a buenas horas, pero en fin...).

De ser interrogado, explicará a regañadientes que pretendía realizar un ritual para terminar con la guerra, en el que, lamentablemente, debían ser sacrificados los investigadores. En caso de morir a manos de los rencorosos investigadores, su cuerpo se disolverá en un polvillo gris verdoso francamente repugnante.

LA REALIDAD DE LOS HECHOS

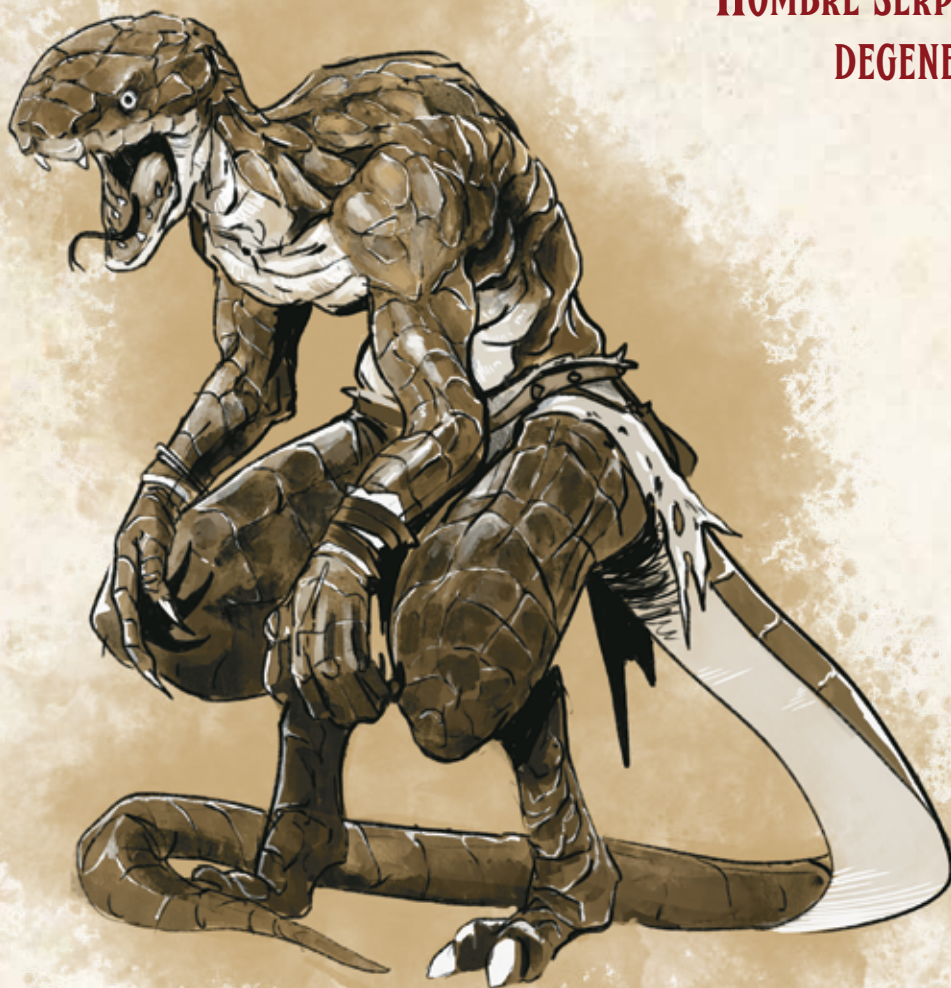
En el paraje de Trounoir existió, desde el principio de los tiempos, una colonia de hombres serpiente, adorados y protegidos por los druidas locales primero, y por el linaje de los Tournoir después, a cambio de lo cual se convirtieron en poderosos brujos. El último de los Tournoir fue Pierre Streé, que fue quemado por brujo en 1592. Siglos más tarde fue resucitado por Nyarlathotep para que sirviera a sus

oscuros fines. Nyarlathotep encargó a su sicario que realizara «cierto rito» con treinta hombres sanos. Y para ayudarlo en su tarea le cedió un vampur. Con su ayuda, Pierre colocó en trance el día 13 de julio a toda la 2ª Compañía, a la que hizo pasar a través de un portal dimensional hasta los subterráneos de su castillo, donde aún quedaban algunos hombres serpiente, junto con un ejemplar degenerado de su raza. Allí empezó el rito, que debía durar toda una semana, y durante el cual sacrificó a los hombres sobrantes y tatuó con el signo a los elegidos. Con lo que no

contaba Pierre fue con los avatares de la guerra: por error, el castillo recibió varios impactos de artillería, que provocaron que parte de la antigua construcción se viniera abajo. Los cuatro hombres serpiente que asistían al mago fueron sepultados por los escombros, pero este, al ser un resucitado, no podía morir de manera tan fácil.

De los treinta elegidos, veintiuno consiguieron escalar penosamente hasta alcanzar la salida, donde volvieron a caer en trance. El resto murió en el bombardeo, o atrapados por los escombros.

HOMBRE SERPIENTE DEGENERADO





EPÍLOGO, RECOMPENSAS Y... ¿FINAL?

Si los investigadores consiguen descubrir el misterio y neutralizar al mago (ya sea machacándolo ellos solos, dejándolo de regalo al hombre serpiente o sencillamente abandonándolo a su suerte), y muestran a las autoridades militares los subterráneos llenos de cadáveres del castillo, se retirarán los cargos presentados contra los investigadores y el caso será archivado con la conclusión de que la compañía fue secuestrada

por una secta de fanáticos enloquecidos... lo que no deja de ser verdad.

El 11 de noviembre termina la guerra, y los investigadores y sus compañeros son repatriados a Estados Unidos. Richard Harper, lamentablemente, no ha recuperado el conocimiento. Los supervivientes de la 2ª Compañía se despiden, con la convicción de que no van a volver a ver.



CONDE PIERRE STREÉ DE TOURNOIR

FUE 65 **CON** 60 **INT** 75 **DES** 60
TAM 75 **POD** 5 **APA** — **EDU** —

Puntos de Vida: 14

Cordura: 0/1d6.

Tipo de ataque: Mágico.

Hechizos: Ajar un miembro, Sugestión mental, Inmovilizar a una víctima, Protección corporal, Dominar, Crear portal, Intercambio de mente, Consunción, Contactar con Nyarlathotep.

PODERES ESPECIALES

Muerto viviente: Se trata de un zombi muy especial, inteligente y con apariencia perfectamente humana. La única manera de matarlo es destrozándole la cabeza (se entiende que un éxito difícil que le quite de golpe todos sus Puntos de Vida le dará en la cabeza, aunque apoyarle un arma en la sien y apretar el gatillo también vale). Carece de puntos de **POD**, como buen Muerto Viviente, pero soluciona ese problema gracias a su vampur.



HOMBRE SERPIENTE DEGENERADO

«Y de la hendidura surgió algo horrible que se retorció, una repugnante cosa que hacía vacilar la mente y parpadeaba bajo la limpia luz del sol (...) Vi lo que tres mil años de retroceso pueden hacerle a una raza (...) Esta cosa se parecía más a una serpiente gigante que a cualquier otra cosa, pero tenía piernas abortadas, y brazos tortuosos con garras ganchudas. Se arrastraba sobre el vientre, retorciendo sus labios moteados para desnudar colmillos como agujas...»

El pueblo de la oscuridad, de Robert E. Howard

Estos hombres serpiente se hallan reducidos, por siglos de retraso cultural, aislamiento y endogamia, al simple nivel de animales no inteligentes. Son, sin embargo, más grandes y más fuertes que un hombre serpiente normal, por lo que estos los utilizan como bestias de carga.

FUE 100 **CON** 75 **INT** 20 **DES** 20
TAM 100 **POD** 20 **APA** — **EDU** —

Puntos de Vida: 18

Tipo de ataque: Mordisco 60% (2D8 + veneno de potencia igual a su **CON**).

Armadura: escamas por valor de 3 puntos.

Cordura: 0/1D8

PODERES ESPECIALES

Veneno. El mordisco de un hombre serpiente degenerado obliga a realizar una tirada de Resistencia para no sufrir sus efectos.

VAMPUR

Raza estelar independiente

Los vampur se alimentan exclusivamente de la energía de otros seres vivos, que absorben gracias a sus antenas. Son muy útiles para los magos, ya que estos pueden enlazarse telepáticamente con ellos, usándolos como proveedores de energía. El vampur, en efecto, es capaz de absorber la esencia de su víctima y pasársela a su amo en el mismo turno.

Estas criaturas son seres de otro planeta, pequeños, débiles y ciegos. Tienen forma de una bola de pelo grisáceo del tamaño de dos puños cerrados, sobre cuatro patas. De la bola sobresalen dos antenas blanquecinas. Rara vez llegan a alcanzar los 50 centímetros en su forma adulta. Carecen de ojos y boca, teniendo como únicos órganos visibles sus largas antenas retráctiles.

FUE 15 **CON** 5 **INT** 35 **DES** 80
TAM 5 **POD** 100 **APA** — **EDU** —

Puntos de Vida: 1

Movimiento: 5

Tipo de ataque: —

Cordura: 0/1D6

PODERES ESPECIALES

Conexión con su amo. El vampur tiene una conexión total con Pierre Streé, que le permite recibir órdenes con solo que este las piense, y que le otorga hasta un máximo de 15 puntos de Poder por turno (mientras el vampur tenga, claro).

Robar puntos de Poder. Cada turno el vampur elige a una víctima y hace una tirada enfrentada de POD. Si gana «roba» a su víctima 1D6 puntos de POD. Si de tal manera la víctima llega a 0 puntos de Poder se desmaya en el acto.

Ver a un vampur no cuesta puntos de Cordura.



HECHIZOS QUE APARECEN EN ESTE CAPÍTULO

Ajar un miembro

Coste: 8 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: Instantáneo.

Un hechizo terrible concebido para atormentar y causar daños permanentes a un objetivo. El objetivo debe encontrarse a 10 m o menos del ejecutante. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de **POD** contra el

objetivo. Si gana, el hechicero señalará un brazo o una pierna. Dicho miembro se ajará y marchitará rápida y dolorosamente, causando 1D8 puntos de daño y una pérdida permanente de 2D10 **CON**. La víctima pierde 1D4/1D8 Puntos de Cordura.

Consunción

Coste: Puntos de Magia y Puntos de Cordura variables.

Tiempo de ejecución: Instantáneo.

Un poderoso hechizo ofensivo que causa lesiones físicas a un objetivo. El hechicero invierte tantos Puntos de Magia como desee y la mitad de esa misma cantidad en Puntos de Cordura. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de **POD** contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo recibirá un repentino y aterrador estallido de energía que hará que su carne se consuma y ennegrezca. El objetivo perderá 1 Punto de Vida por cada Punto de Magia invertido en el hechizo.

Dominar

Coste: 1 Punto de Magia, 1 Punto de Cordura.

Tiempo de ejecución: Instantáneo.

Somete la voluntad del objetivo a la del hechicero. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de **POD** contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo obedecerá las órdenes del hechicero sin excepción hasta que concluya el próximo asalto de combate.

El hechizo solo puede afectar a una víctima a la vez y tiene un alcance máximo de 10 m. Evidentemente, la víctima debe poder comprender la orden u órdenes que reciba, y el hechizo se romperá si alguna de ellas va en contra de su naturaleza básica (como ordenar a un humano que vuele).

Dominar se puede ejecutar una vez tras otra, tantas como pueda el hechicero, lo que permite que se pueda controlar a un objetivo sin interrupción durante varios minutos. Cada ejecución del hechizo tiene el mismo coste y las mismas limitaciones. La repetición del hechizo es instantánea.

Hipnosis

Coste: 1 Punto de Magia, N/A Puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: 1 asalto.

El hechicero podrá sumir a un objetivo en un estado de trance y completamente sugestionable, es importante tener visión del objetivo y que sea capaz de oír el hechizo, será necesario una tirada enfrentada de **POD** para tener éxito. A partir de una segunda hipnosis se le aplicará un bonificador de +1 cada vez que haya sido hipnotizado.

Inmovilizar a una víctima

Coste: 2 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: 1 asalto.

El ejecutante debe ser capaz de hablar con el objetivo en un tono calmado. Después de conversar durante un asalto, se debe hacer una tirada enfrentada entre el hechicero y su objetivo usando 1D100. Si vence el hechicero, la víctima quedará paralizada e insensible hasta que se libre del trance al ser atacada o como consecuencia de algún suceso similar. Si el hechicero no consigue vencer a su objetivo, podrá volver a intentar ejecutar el hechizo en el asalto siguiente.

Intercambio de mente

Coste: 1D6+10 Puntos de Magia, 1D3 Puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: 1 hora.

Permite que el hechicero intercambie su mente con la de otra persona. La primera vez que se ejecuta el hechizo, el hechicero pierde 1D3 Puntos de Cordura y debe invertir una cantidad de Puntos de Magia igual a una quinta parte del **POD** del objetivo. De ahí en adelante, el coste se reduce 1 Punto de Magia con cada ejecución hasta llegar a un mínimo de 1. El coste en Puntos de Cordura no varía.

El objetivo debe conocer al hechicero y amarlo o tenerlo en alta estima. Si ese afecto desaparece de alguna forma, el intercambio no se podrá producir. Renovar ese afecto volverá a hacerlo posible. Al llegar al cuerpo de otro, el objetivo pierde un mínimo de 1/1D3 Puntos de Cordura.

Este hechizo se puede ejecutar desde cualquier distancia. Para que el hechizo surta efecto, el ejecutante deberá vencer en una tirada enfrentada de **POD** contra el objetivo hasta que el coste en Puntos de Magia haya quedado reducido a 1, momento en el que ya no será necesario hacer más tiradas enfrentadas de **POD** y el hechicero podrá llevar a cabo la transferencia a voluntad, utilizando solo un intenso esfuerzo mental. En un principio, el hechicero no podrá permanecer más de unos minutos en el cuerpo del objetivo, pero con el paso del tiempo este periodo se irá prolongando. Una vez el coste de la transferencia quede reducido a 1 Punto de Magia, podrá permanecer ahí de forma indefinida.

Invocar a un dios

Coste: 1 + Puntos de Magia por persona; 1D10 Puntos de Cordura (solo el ejecutante).

Tiempo de ejecución: 1-100 minutos.

Los hechizos de Llamada traen al avatar, dios o Primigenio ante el hechicero. Ejecutar este tipo de hechizos es realmente peligroso, incluso para los secretarios. Solo el sacerdote de una secta o alguien muy desesperado decidiría llamar a una deidad de los Mitos. Aquí se exponen unos cuantos. Es probable que exista tanto un hechizo de Llamada como uno de Expulsión para cada Primigenio y para cada dios de los Mitos.

Es posible que un grupo participe añadiendo poder a los hechizos de Llamada, con el hechicero actuando como foco para el grupo. Cada uno de los presentes gasta 1 Punto de Magia. Aquellos que conozcan el hechizo podrán sacrificar cualquier cantidad de Puntos de Magia (e incluso consumir Puntos de Vida). La cantidad total de Puntos de Magia invertidos es la probabilidad de que el hechizo surta efecto expresada en un porcentaje. Por cada Punto de Magia invertido, el grupo deberá entonar un cántico durante un minuto, pero nunca durante más de 100 minutos. Un resultado de 100 en la tirada del hechizo siempre producirá un fracaso y todos los Puntos de Magia sacrificados se perderán.

El hechicero también pierde 1D10 Puntos de Cordura en la ejecución del hechizo. Todos los presentes perderán Puntos de Cordura si la deidad se manifiesta. El Guardián deberá representar la situación y crear alguna motivación para el comportamiento de la entidad. Normalmente, cuando una deidad de los Mitos llega a la Tierra, desea quedarse aquí y suele estar hambrienta.

LLAMAR A SHUB-NIGGURATH

Invoca a Shub-Niggurath ante un altar de piedra consagrado a tal efecto. Este altar se debe instalar en una zona silvestre y húmeda, a cielo descubierto. El hechizo se debe ejecutar desde el altar en una noche de luna nueva.

Cada Llamada a la diosa oscura requiere sangre fresca para consagrar el altar. Un altar bañado en la sangre de una cantidad de víctimas equivalente a **TAM** 200 o más añade 20% a la probabilidad de éxito al Llamar a Shub-Niggurath, y cada retoño oscuro presente añade otro 10%.

Protección Corporal

Coste: Puntos de Magia variables; 1D4 Puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: 5 asaltos.

Ejecutar este hechizo concede protección contra los ataques de naturaleza física. Cada Punto de Magia invertido proporciona al hechicero (o al objetivo elegido) 1D6 puntos de armadura contra los ataques que no sean mágicos. Esta protección irá desapareciendo a medida que se absorba daño. Por ejemplo: si un personaje tiene 12 puntos de armadura gracias a la Protección corporal y sufre un golpe de 8 puntos de daño, no sufrirá daño alguno y la Protección corporal se verá reducida a 4 puntos. El hechizo dura 24 horas o hasta que se agote la protección.

Una vez ejecutado, no se podrá reforzar el hechizo invirtiendo más Puntos de Magia, ni repetir hasta que se haya agotado la protección disponible.

Portal

(Ver Hechizos de Portal en el *Manual del Guardián* página 270)

Coste: Puntos de Magia y cordura variables.

Los hechizos de Portal se utilizan para encontrar y crear portales a otras dimensiones, lugares, momentos o mundos, permitiendo, con un solo paso, desplazarse grandes distancias.

Crear un Portal: El gasto de puntos de **POD** depende de la distancia que quiera recorrer el hechicero. Los primeros 150 kilómetros suponen un coste de cinco puntos de **POD**. A partir de ahí, cada cinco puntos de **POD** extra gastados multiplican la distancia por diez.

Atravesar el Portal: Cruzar un Portal implica gastar tantos Puntos de Magia como un quinto de la cantidad de puntos de **POD** empleados para crear el Portal. Por ejemplo, atravesar un Portal creado con 20 puntos de **POD** requiere el gasto de cuatro Puntos de Magia. Adicionalmente, cruzar un Portal también impone la pérdida de un Punto de Cordura. En el caso de que el usuario no disponga de suficientes Puntos de Magia podrá gastar Puntos de Vida hasta alcanzar la cifra requerida, a razón de un Punto de Vida por cada Punto de Magia que le falte.

Encontrar un Portal: El coste de encontrar un Portal es un Punto de Magia y 1D3 Puntos de Cordura. Los gestos y cánticos necesarios permiten revelar cualquier Portal que se encuentre dentro del campo de visión del oficiante.

Sugestión mental

Coste: Puntos de Magia y de Cordura variables.

Tiempo de ejecución: 3 asaltos.

El hechicero puede hacer que le obedezca cualquier criatura que tenga sangre humana en sus venas. El hechicero puede afectar a un único objetivo que se encuentre dentro de su campo de visión. La víctima obedecerá todo lo que le ordene el hechicero, incluso aunque le ordene autodestruirse. Este hechizo también funciona con lengitas, híbridos profundos, gules camaleónicos, gente pequeña, hombres serpiente y profundos que se hayan apareado con humanos, pero

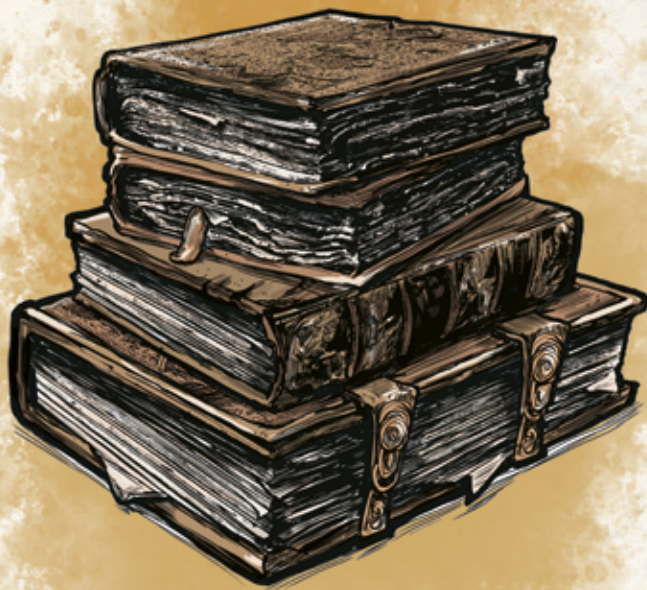
no con entidades inhumanas como los shantaks o los vagabundos dimensionales.

El ejecutante entona el hechizo y transmite la sugerencia al objetivo. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de **POD** contra el objetivo. Las sugerencias más extremas relacionadas con la muerte o lesiones graves requieren vencer una segunda tirada enfrentada de **POD** antes de poder ser implementadas.

El coste del hechizo varía dependiendo de la sugerencia. Para sugerencias ordinarias e inocuas (deja caer tu espada, dame tu dinero y márchate, etc.), el coste es de 5 Puntos de Magia y 1D3 Puntos de Cordura.

Sugerencias más arriesgadas pero no antitéticas al objetivo (ve a Dunwich, prende fuego a un edificio, etc.) cuestan 10 Puntos de Magia y 2D3 Puntos de Cordura. Sugerencias peligrosas o suicidas (mata a tu compañero, secuestra al presidente, etc.) cuestan 15 Puntos de Magia y 3D3 Puntos de Cordura.

Si se utiliza contra un investigador, el efecto dura 1 asalto por cada punto de **INT** que posea el hechicero. Si la **INT** del investigador es mayor que la del hechicero, este deberá vencer otra tirada enfrentada de **POD** cada 10 asaltos. El hechizo se romperá en cuanto el ejecutante falle la tirada.



INTRODUCCIÓN:

SÁBADO, 6 DE MARZO DE 1922

Han pasado casi cuatro años desde que los supervivientes de la 2ª Compañía volvieron a casa, al finalizar la Gran Guerra. El muy maléfico Guardián se interesará por las actividades de los investigadores durante este tiempo, haciendo especial hincapié (como quien no quiere la cosa) en la cuestión de la familia: si algún incauto proclama su deseo de fundar un hogar con la mujer de su vida, el Guardián le informará con la mejor de las sonrisas que es padre de al menos un niño, de edad variable (máximo tres años), rizos rubios y ruidosas costumbres nocturnas.

Los supervivientes siguen más o menos en contacto gracias a Francis «Keeper» Campos (ahora un prestigioso abogado) que ha organizado, medio en broma medio en serio, un club de excombatientes llamado Warmice. Keeper organiza un par de encuentros al año y se mantiene en contacto con todos menos con Richard Harper, que continúa en estado de coma y se encuentra internado en una clínica privada de Arkham.

Es precisamente en uno de estos encuentros en el que empieza el capítulo. Una docena de miembros de Warmice (entre los que se encuentran los investigadores y Keeper) están comiendo, acompañados de sus parejas, en un buen restaurante de Nueva York. El resto de miembros del grupo se ha disculpado, al serles imposible desplazarse a la ciudad.

En la sobremesa, Keeper explica a los comensales el motivo de la reunión: desde el final de la guerra, el misterio del tatuaje que todos llevan en el hombro derecho se ha convertido en una obsesión para él. Solo había conseguido descubrir que es un signo con un fuerte significado esotérico hasta que recientemente entró en contacto con Michael Olive, profesor de

SEGUNDA PARTE

¡SALVAD A LOS NIÑOS!

«Y el Dragón se detuvo delante de la mujer que iba a dar a luz, para devorar a su hijo en cuanto este naciera...» *Apocalipsis 12:4*



Filología alemana de la Universidad de Miskatonic. Al parecer, un compañero suyo de la facultad, actualmente en paradero desconocido, estudió durante un tiempo ese signo con mucho interés.

Pero eso no es todo. Recientemente se ha cometido un asesinato múltiple en la ciudad de San Francisco. Todas las víctimas tenían tatuado en el cuerpo el mismo signo que ellos...

— **Son exactamente las 16 horas. Entonces...** —

- ⑨ En un sótano en una pequeña ciudad, unas figuras encapuchadas empiezan a entonar un extraño cántico...
- ⑨ Los investigadores y sus compañeros notan una leve molestia en el lado derecho, donde tienen el tatuaje...

- ⑨ En su habitación privada, Richard Harper se agita levemente...
- ⑨ En Boston, el pequeño Erik despierta...
- ⑨ En España, Georges Zamañorre sabe lo que va a suceder, y lloraría si no le hubiesen arrancado los ojos...

— **16:01 horas.** —

- ⑨ El oficiante del rito muestra su cuchillo a un extraño ídolo...
- ⑨ La leve molestia se convierte en una sensación de ahogo...
- ⑨ Richard Harper abre los ojos...
- ⑨ Erik mira asombrado hacia el armario de los juguetes...
- ⑨ En la ciudad de Irem, el guardián se agita...



16 horas - En un sótano en una pequeña ciudad, unas figuras encapuchadas empiezan a entonar un extraño cántico...



16:01 horas - El oficiante del rito muestra su cuchillo a un extraño ídolo...



16:02 horas - El oficiante se acerca a la primera víctima, atada sobre el altar. El cántico crece en intensidad...

— 16:02 horas. —

- ⑨ El oficiante se acerca a la primera víctima, atada sobre el altar. El cántico crece en intensidad...
- ⑨ Los investigadores empiezan a marearse...
- ⑨ Cristine Palmer, la enfermera personal de Richard, entra en la habitación y se asusta al verlo: tiene el rostro desencajado por el terror, y suda a mares...
- ⑨ Erik empieza a llorar, llamando a sus padres...
- ⑨ En el pueblo de Chico, en California, empiezan a llover piedras...

— 16:03 horas. —

- ⑨ El cuchillo del sacerdote rasga los cuellos de las víctimas. La sangre cae a chorros al suelo, donde hay dibujado un extraño signo...

- ⑨ Los investigadores empiezan a sentir punzadas ardientes en el tatuaje...
- ⑨ Richard Harper se incorpora a medias de la cama...
- ⑨ Joe King entra corriendo en la habitación de su hijo y contempla una secreción gigantesca, como una especie de vagina escarlata y carnosa que se ha formado donde antes se encontraba el armario, y que se está tragando literalmente a su pequeño Erik...
- ⑨ En la roca del Diablo, frente a las costas de Innsmouth, los profundos bailan...

— 16:04 horas. —

- ⑨ Del signo del suelo, ahora empapado en sangre, surge de repente una intensa luz dorada...
- ⑨ Las punzadas ardientes se convierten en un dolor



16:03 horas - El cuchillo del sacerdote rasga los cuellos de las víctimas...



16:03 horas - La sangre cae a chorros al suelo, donde está dibujado un extraño signo...



16:04 horas - Del signo del suelo, ahora empapado en sangre, surge de repente una intensa luz dorada...

infernol, como si alguien estuviera hurgando en sus entrañas con una barra al rojo vivo...

- ⑨ Richard Harper grita con todas sus fuerzas...
- ⑨ Joe King se lanza de cabeza por esa extraña abertura escarlata en un intento desesperado de sacar de ella a su hijo...
- ⑨ En R'lyeh, el gran Cthulhu mueve sus tentáculos, impaciente...

— 16:05 horas. —

- ⑨ El cántico cesa de repente.
- ⑨ El dolor desaparece.
- ⑨ Richard Harper vuelve a caer sobre su cama, entrando de nuevo en coma.
- ⑨ La vagina escarlata se esfuma en el aire.
- ⑨ Nyarlathotep se ríe.

— 16:06 horas. —

- ⑨ Han desaparecido doce niños. Todos eran varones. Todos tenían menos de tres años. Eran los primogénitos de los supervivientes de la 2ª Compañía. En cada una de sus habitaciones se encuentra ahora dibujado el mismo signo que tienen los investigadores tatuado en el hombro derecho.

Los investigadores pierden 1D6 de **Cordura** por la experiencia si no pasan la tirada. Deberán hacer además otra tirada (perdiendo 1D4 en caso de fallar) al enterarse de las desapariciones de los niños.

La policía, por supuesto, se negará a aceptar la idea de que a los niños desaparecidos se los tragó la pared. Sus pesquisas serán totalmente infructuosas. Los viejos compañeros de armas se encuentran solos, una vez más.

Es aconsejable que el peso de la investigación lo lleven de nuevo, como en el capítulo anterior, solamente los investigadores. El resto del grupo de veteranos debería mantenerse en la reserva, realizando como máximo alguna investigación paralela en otras ciudades. Sin embargo, si el Guardián lo considera necesario, algunos de sus compañeros de armas pueden acompañar a los investigadores a la hora de las bofetadas. Se recomienda que no sean más de cinco.

EL SIGNO

Si los investigadores examinan los signos dibujados en la pared de las habitaciones descubrirán que todos ellos se encuentran exactamente en el centro de la pared y a metro cincuenta del suelo. El signo es ligeramente fosforescente y no parece ni pintado, ni grabado. Pasar la mano por encima es suficiente para que desaparezca.

Si se ponen en contacto con la clínica privada donde se encuentra Richard, en Arkham, un éxito en **Charlatanería** o **Persuasión** les informará de los últimos acontecimientos. Asimismo, descubrirán que el color del tatuaje de Richard ha cambiado: antes era negro y ahora se ha vuelto de un tono rojizo vivo. Sin embargo, el tatuaje de los demás sigue sin cambios.

Es de suma importancia para el desarrollo de la campaña que nada le pase a Richard Harper. Así que si algún investigador cafre le vacía el cargador de su pistola al grito de «¡chungo!, ¡chungo!», Richard deberá sobrevivir. No importa si los detalles no tienen ninguna explicación lógica.

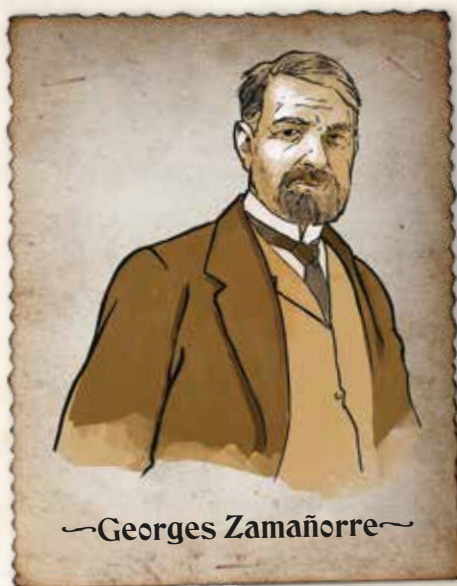
A Francis Campos no le será difícil conseguir una entrevista con el profesor Michael Olive. Este, sin embargo, se negará a hablar de «ciertos temas» por teléfono e insistirá en que el grupo se desplace hasta Arkham.

LA INVESTIGACIÓN DE GEORGES ZAMAÑORRE

Michael Olive es un individuo bajito, con gruesas gafas y poblada barba negra, al que parece imposible tomar en serio. Unos minutos de conversación con él, sin embargo, bastan para darse cuenta de que está sinceramente preocupado por la desaparición de su amigo: Georges Zamañorre. Era profesor de Historia Antigua, especializado en culturas del Mediterráneo Occidental anteriores al florecimiento del Imperio romano.



—Michael Olive—



—Georges Zamañorre—

A mediados de octubre de 1921 confesó a Olive, muy excitado, que creía haber encontrado restos de una cultura común entre los diversos pueblos mediterráneos del siglo VI a. C. Basaba sus teorías en un misterioso signo que podía encontrarse, toscamente labrado, en algunas tumbas de la antigua provincia romana de la Mauritania Tingitana, en la actual Marruecos, que según se decía era el signo del «Abridor del Camino». Zamañorre había encontrado el mismo signo en una necrópolis ilergeta cerca de la ciudad de Tarragona, en España, solo que allí recibía el nombre de «signo de la Puerta y la Llave». Y afirmaba que había encontrado referencias «en un venerable libro» de que el signo era conocido en la península árabe por las mismas fechas, bajo el nombre de «Umr at Tawil».

Georges Zamañorre partió hacia España dos meses más tarde, en diciembre. Iba en busca del origen de este culto, que según él se encontraba en la mítica ciudad de Tartessos. No se ha vuelto a saber nada más de él. Olive sospecha que ha sido secuestrado o algo peor, que ya se sabe que España es un país salvaje e incivilizado.

Como los investigadores ya habrán supuesto, el signo que tan excitado tenía a Georges Zamañorre es el mismo que tienen ellos tatuado en el hombro.

Si los investigadores consultan con algún lingüista (en la misma Universidad de Miskatonic, por ejemplo), este traducirá sin problemas el nombre de Umr at Tawil. Aprenderán así que es gramaticalmente incorrecto: debería escribirse Tawil al Umr, que significa «prolongador de la vida».

Entre los escasos papeles que dejó Zamañorre tras su partida, los investigadores solo encontrarán (y solo si consiguen un éxito en **Descubrir**), unos apuntes sobre el simbolismo del signo:

«El símbolo representa la Puerta. En una tumba, es la puerta hacia la Otra Vida, hacia la Muerte. Pero puede ser igualmente una puerta en la otra dirección: de la Muerte a la Vida. Asimismo, parece ser que en algunos ritos se consideraba que por dicha puerta se podía entrar en contacto con dioses o demonios. Al parecer, el mayor punto de fuerza mística del signo se encuentra en el vértice inferior.

El signo indica una puerta abierta. Según parece, hay otro signo para cerrarla. Según referencias, este otro signo tiene forma de una línea diagonal de la que salen cinco trazos, tres en un lado y dos en otro.»

También encontrarán una apresurada anotación en una vieja agenda que dice: «Consultar Capt. V. de Rama dorada».

Una consulta a los registros de la biblioteca mostrará que Zamañorre solicitó consultar, en los meses anteriores a su partida, los siguientes libros:

Necronomicón, traducción de John Dee

Magia auténtica, de Theophilus Wenn

La rama dorada, de James G. Frazer.

Los dos primeros pertenecen a la sección 240 BL, y los investigadores tendrán serios problemas para consultarlos, ya que se trata de ejemplares raros y muy valiosos. Además, tendrían que inscribirse en la lista de espera, con lo que su consulta se retrasaría varios meses...

El tercer libro, en cambio, es más accesible, pudiendo conseguirse sin más problemas pidiéndolo a uno de los ayudantes de la biblioteca. Hay un párrafo en el capítulo V que interesará especialmente a los investigadores:

«... para viajar a tiempos y lugares lejanos habrás de invocar a Aquél de Fuera, al llamado Umr at Tawil, el que va cubierto con un velo místico y mora en los abismos más allá de la Tierra. Hay quien dice que es, fue y será, y que vino antaño desde las oscuras estrellas con sus hermanos, y que su simiente cubrió la Tierra, y que sus hijos perduraron a través de las Edades...».

El conocimiento de estas informaciones supondrá para los investigadores la pérdida de 1D4 de **Cordura** si no pasan la tirada correspondiente, y si la pasan ganarán, asimismo, 3-6% (2+1D4) puntos de Mitos de Cthulhu.

LOS ASESINATOS

Si los investigadores desean investigar el asesinato múltiple de San Francisco deberán pasar todo un día



en una buena hemeroteca consultando los periódicos de California, lo cual dará como resultado que averigüen los siguientes datos:

- ⑨ Las víctimas fueron seis hombres y tres mujeres.
- ⑨ Dos de los hombres eran asiáticos, y el resto, junto con las mujeres, de ascendencia hispana.
- ⑨ Fueron encontrados, totalmente desnudos, en un descampado de las afueras, en la madrugada del día 1 de marzo. Habían muerto degollados.
- ⑨ Les habían dibujado a todos el signo en el pecho con la punta de un cuchillo afilado.

Pero eso no es todo. Un éxito en **Buscar libros** a la hora de revisar periódicos viejos revelará que no se trata de un hecho aislado:

- ⑨ En la ciudad de Vallejo, el día 20 de febrero, se descubrió el cadáver de un japonés, vecino de la comunidad. Había sido degollado y marcado, como en el asesinato múltiple de San Francisco.
- ⑨ En Stockton, el 23 de febrero, se encontraron tres cadáveres con idénticas características: las víctimas eran de raza negra.
- ⑨ En Oakland, el 26 de febrero, se descubrieron seis cadáveres más.
- ⑨ En San José, el 4 de marzo, doce cadáveres.
- ⑨ Y ahora en San Mateo, el 7 de marzo, se han descubierto quince cadáveres más.

Ninguno de los muertos es un WASP (blanco, anglosajón y protestante): son hispanos, negros y asiáticos. Todos han sido degollados. Todos llevan el misterioso signo marcado. Todos, según los forenses, fueron asesinados entre las 15 y las 18 horas del día anterior al que fueron encontrados. Seguramente, los investigadores no dejarán de recordar su propia experiencia (y sus visiones) del día 6. Si sus jugadores piensan un poco, no dejarán de notar la correlación numérica de las fechas (19, 22, 25, 28 de febrero, y 3 y 6 de marzo), así como la del número de víctimas (1, 3, 6, 9, 12, 15).

Pero eso no es todo: si los investigadores han investigado los papeles del profesor Zamañorre, les llamará la atención una noticia de sociedad, aparecida en un periódico de San Mateo, sobre una cena ofrecida al alcalde por los miembros de

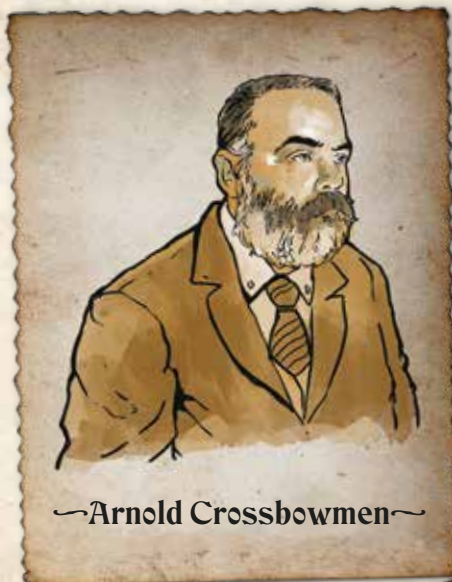
la asociación La Puerta y la Llave (seudónimo por el que conocían los antiguos ilergetas el signo). Es posible que, al enterarse de ello, se planteen seriamente ir de excursión a California. En especial cuando, al consultar un mapa, se fijen en que los seis sitios (San Francisco, Vallejo, Stockton, Oakland, San José y San Mateo) se encuentran en un área razonablemente reducida...

SAN MATEO (PRIMERA PARTE)

San Mateo es, en 1922, una pequeña localidad californiana con mucho futuro, buenos viñedos, algunos yacimientos minerales y una mano de obra barata compuesta principalmente por mexicanos que han cruzado la frontera más o menos ilegalmente. Además, hay un buen número de emigrantes chinos, filipinos y japoneses. Las gentes de raza negra, por el contrario, son muy escasas.

Oficialmente gobierna en San Mateo el alcalde, Arnold Crossbowmen. En la práctica, ni este ni el *sheriff* de la localidad mueven un dedo sin que se lo ordene John Irving Deaths, el cacique local. Deaths controla igualmente al presidente de La Puerta y la Llave (Josef Pars) y al redactor del periódico local *El líder de San Mateo*, Patrick Peter Jar. Lo que muy pocos saben es que Deaths fue asesinado hace ya seis años, y fue sustituido por un mi-go, que transformó la asociación esotérico iniciática La Puerta y la Llave en una auténtica secta que rinde adoración a Nyarlathotep...

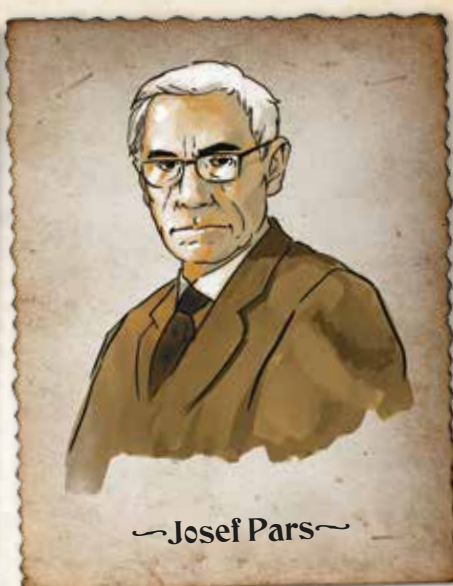
Si los investigadores indagan sobre el asesinato múltiple, se encontrarán solo con silencios y frases evasivas: los ciudadanos de raza blanca se muestran indiferentes y hostiles, los emigrantes están asustados. El mismo *sheriff* del pueblo, J. C. Warrior, no muestra demasiado interés: para él, se trata de algún ajuste de cuentas entre trabajadores. Si se le insiste, afirmará con acritud que él solo investiga asesinatos de blancos.



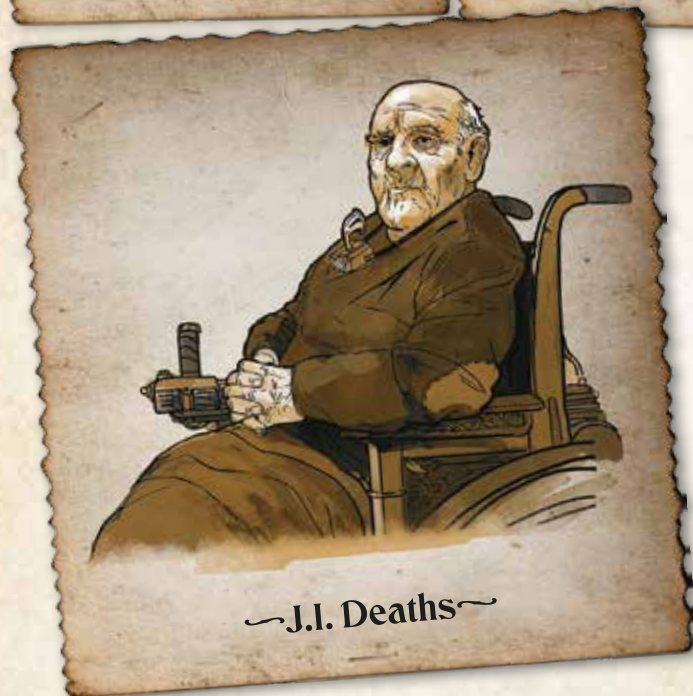
—Arnold Crossbowmen—



—J.C. Warrior—



—Josef Pars—



—J.I. Deaths—

LA PUERTA Y LA LLAVE

Investigar la asociación no supondrá, en principio, demasiados problemas: cualquier blanco explicará a un investigador amable (y que no sea negro, por supuesto) que se trata de una especie de club que integra a los ciudadanos más influyentes de la localidad. La asociación realiza numerosas obras sociales, como la recaudación de fondos para edificios públicos, organización de fiestas y celebraciones, o la cesión de parte de su local para que se realicen exposiciones y obras de teatro.

Si los investigadores visitan los locales de la asociación con una excusa razonable (realizar un artículo periodístico o simplemente hacerse socios) serán atendidos amablemente por el presidente en persona, Josef Pars. Este afirmará que la asociación fue creada por un grupo de aficionados al esoterismo, para disponer así de un local social donde poder hablar a sus anchas de su tema favorito y disfrutar de una extensa biblioteca común. Con el paso del tiempo, la asociación se ha distanciado un poco de sus primeros objetivos, convirtiéndose en algo muy parecido a un club inglés. Esto ha sido debido en gran parte a la enfermedad del antiguo presidente (y socio fundador) J. I. Deaths.

Si los investigadores le preguntan sobre dicha enfermedad, afirmará que Deaths sufrió hace seis años un grave ataque al corazón. Desde entonces no ha salido de su casa.

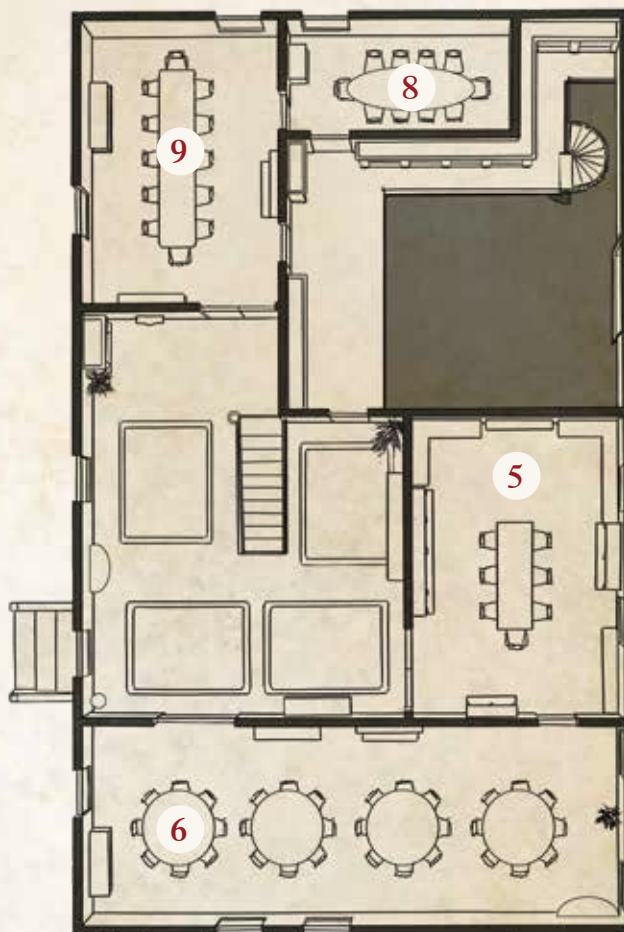
Si le preguntan sobre las actividades esotéricas de la asociación, dirá con cierta vacilación que organizó hace poco una serie de conferencias en varias ciudades vecinas. Cambiará de tema lo más pronto que pueda.

Si se le interroga sobre el nombre de la asociación, explicará que hace referencia a la Puerta cerrada del Conocimiento, y a la Llave (el Estudio) que puede abrirla.

Planta baja



Primera planta

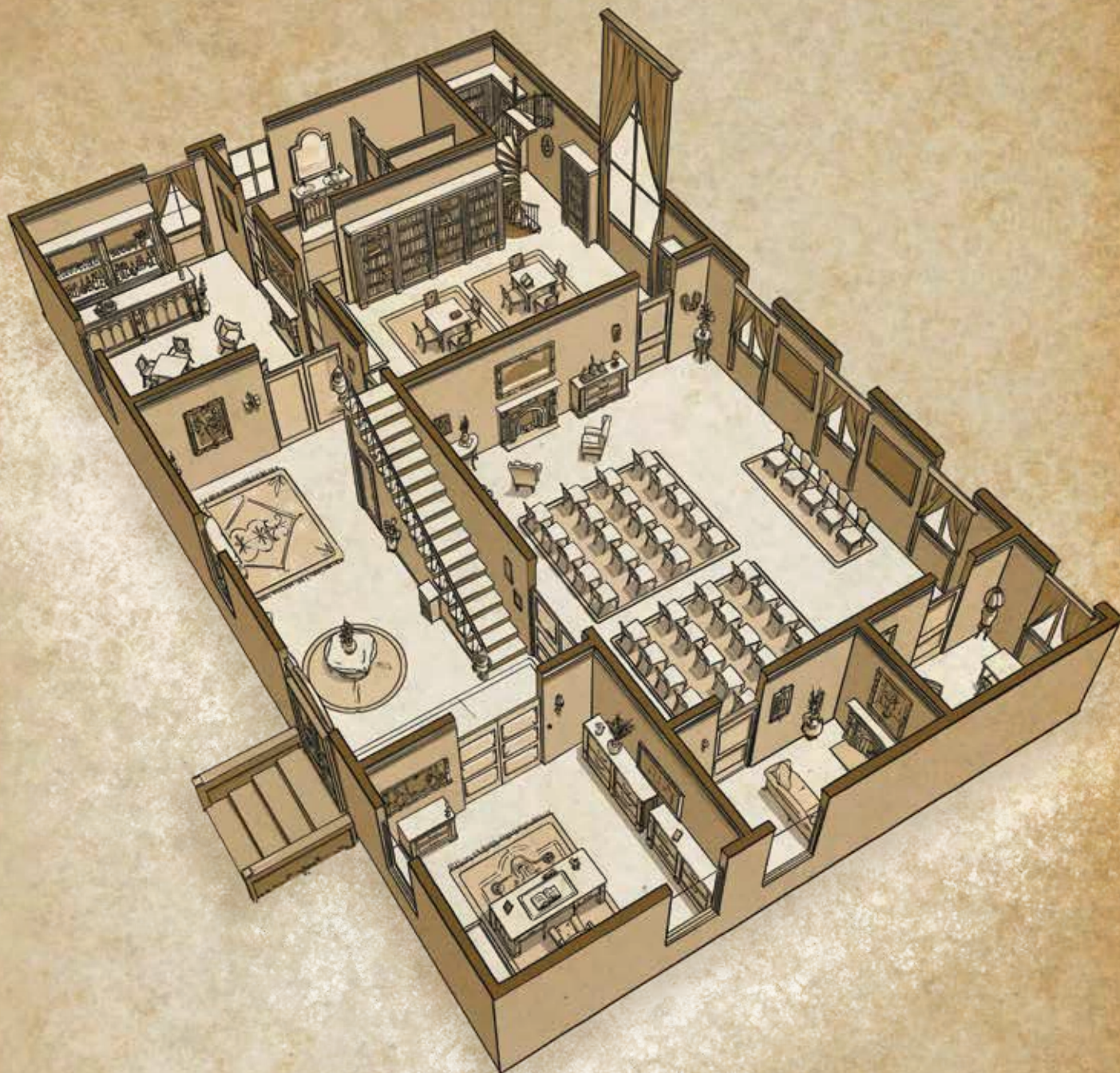


Sótano

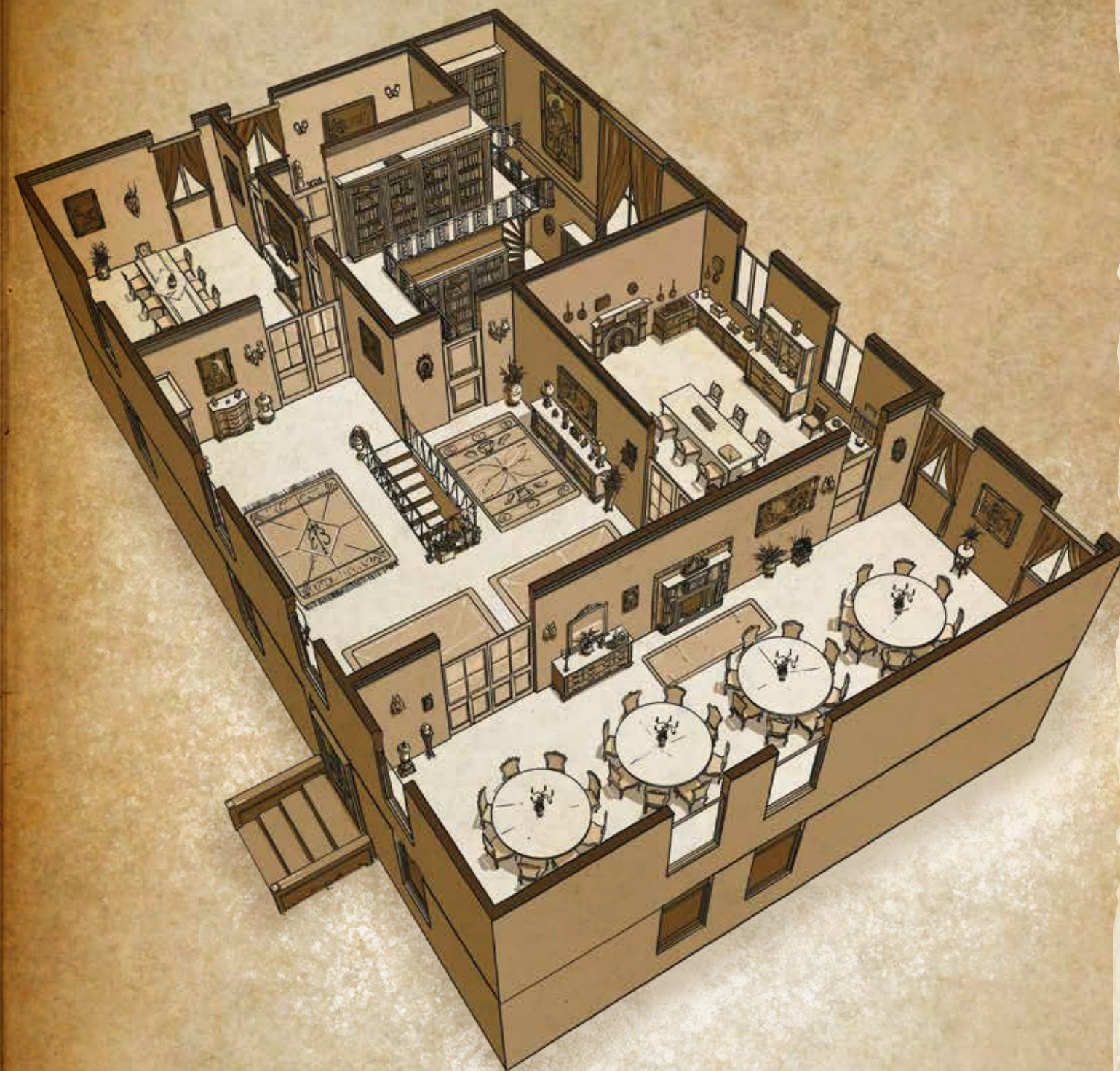


ASOCIACIÓN LA PUERTA Y LA LLAVE

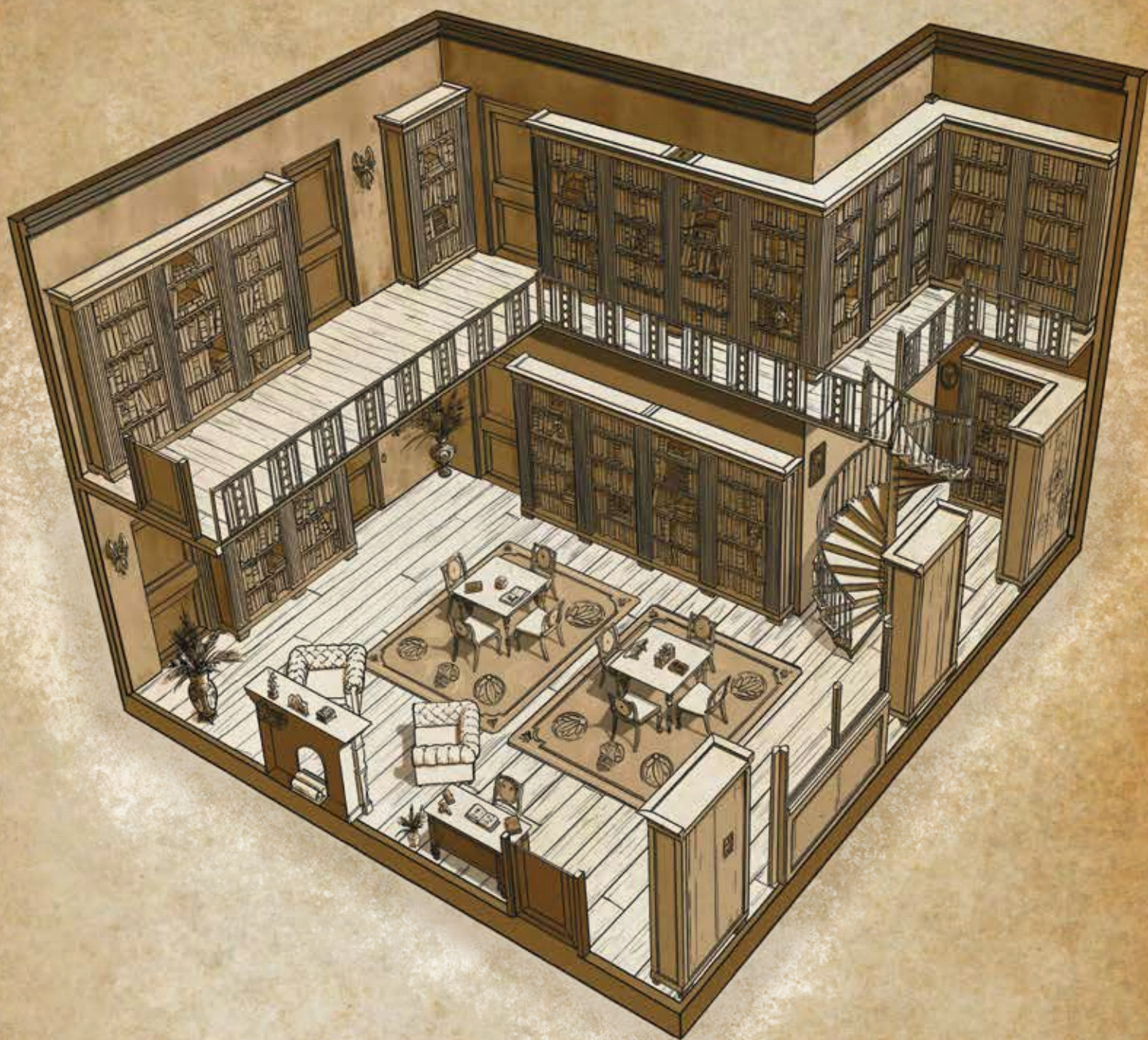
- | | |
|---|----------------------------------|
| 1 - <i>Hall</i> - Salón | 7 - Biblioteca |
| 2 - Bar | 8 - Sala de reuniones
pequeña |
| 3 - Secretaría | 9 - Salón |
| 4 - Sala de actos
(para obras de teatro,
reuniones, etc.) | 10 - Bodega |
| 5 - Cocina | 11 - Puerta secreta |
| 6 - Salón comedor
(banquetes) | 12 - Vestidor |
| | 13 - Templo |
| | 14 - WC |



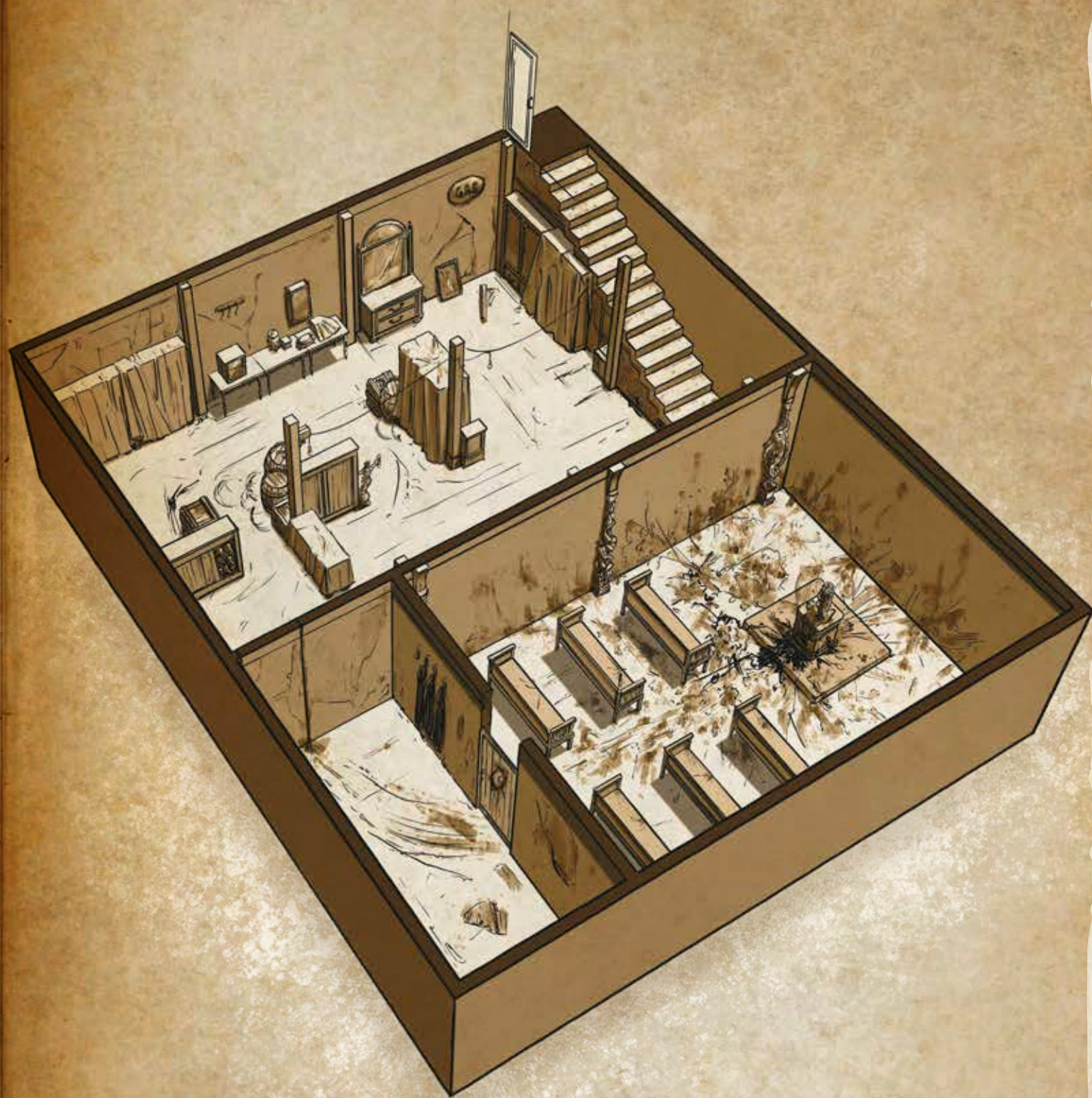
Planta baja



Primera planta



Biblioteca



Sótano



Una visita más discreta al local (por ejemplo, de noche, cuando se cierra) puede aportar información más jugosa: en la secretaría (3) un éxito en **Descubrir** permitirá a los investigadores encontrarse con la documentación relativa a las conferencias que se celebraron en las ciudades vecinas:

- ⊙ El 19 de febrero, en Vallejo.
- ⊙ El 22 de febrero, en Stockton.
- ⊙ El 28 de febrero, en San Francisco.
- ⊙ El 4 de marzo, en San José.

Una representación de la asociación se desplazó a cada una de dichas ciudades. Estaba formada por:

- ⊙ Josef Pars
- ⊙ P. P. Jar
- ⊙ Alan Xavier

En la biblioteca (7), entre libros de ocultismo de interés relativo, pueden encontrarse los libros de poesía *El pueblo del monolito* de Justin Geoffrey, y *Azathoth y otros* de Edward Derby, así como dos curiosos estudios sobre la magia: *Magia auténtica*, de Theophilus Wenn, y *La rama dorada*, de J. G. Frazer.

En la bodega (10), donde los pillines de la asociación guardan todavía una exquisita colección de bebidas alcohólicas (¡pese a la prohibición!) un éxito especial en **Descubrir** hará que los investigadores encuentren la puerta secreta (11) que conduce directamente a una pequeña habitación donde se encuentran tres túnicas negras. Dicha habitación da a una especie de templo (13) con charcos coagulados de sangre en el suelo. Hay también manchas de sangre



coagulada salpicando las paredes, las columnas, el altar. La sala apesta como si fuese un matadero. Para que un investigador tenga estómago para entrar deberá tirar por **Cordura**, perdiendo 1D4 si no pasa la tirada, vomitando la primera papilla y negándose en redondo a cruzar el umbral.

En el templo hay seis columnas, en las que están tallados seres horribles. Si alguien manifiesta la insana curiosidad de examinarlos con detalle, deberá tirar por **Cordura** para hacerlo, ya que representan con todo detalle a diversas criaturas de los Mitos y su sola visión revuelve el estómago de un ser humano de mente sana. (Y sí, si saca pifia vomitará hasta la primera papilla). Ganará como contrapartida 2% puntos en **Mitos de Cthulhu**.

En un altar de piedra negra, situado en el fondo de la sala, se encuentra un extraño ídolo de piedra, de unos 50 centímetros de altura. Representa a un ser de aspecto humano, desnudo, sin sexo, que en lugar de cabeza tiene una masa informe de esferas. Lleva algo colgando de la mano, que por los pliegues parece un trozo de lienzo.

Con un éxito especial en **Descubrir**, los investigadores podrán encontrar, medio tapado por los costrones de sangre coagulada, el signo de su tatuaje grabado a gran tamaño en el suelo de la bodega.

SAN MATEO (SEGUNDA PARTE)

En un momento determinado (al cruzar una calle del pueblo, por ejemplo), un flamante Ford T cruzará por delante de los investigadores. Aquel que pase una tirada de **Descubrir** reconocerá, al volante del mismo, a un viejo amigo: el «amable» teniente Alan Xavier (ver aventura anterior).

Cualquiera reconocerá el coche como propiedad del secretario personal del señor J. I. Deaths. Ocupa este cargo desde que terminó la Gran Guerra.

Una visita a la alcaldía, concretamente al Registro de la Propiedad, dará como resultado que los investigadores obtengan información interesante: Deaths es el propietario del periódico, del local de la asociación de La Puerta y la Llave, y de la mitad de las casas del pueblo, así como de extensos campos de cultivo y de una pequeña empresa minera, la J. K. Internacional.

Tanto el *sheriff* J. C. Warrior como el alcalde Crossbowmen, el periodista P. P. Jar, el presidente Josef Pars o el secretario Alan Xavier podrán sobre aviso a Deaths, en el caso que los investigadores les hagan alguna pregunta indiscreta. En concreto, Xavier (que los conoce) dará la alarma por su presencia nada más tenga conocimiento de ella.

Deaths enviará entonces a Alan y a seis matones a que ataquen a los investigadores, a ser posible en su hotel, por la noche. Tras el tiroteo, Deaths «sugerirá» al alcalde que ordene al *sheriff* la detención del grupo, bajo las acusaciones de agresión y asesinato a miembros de la comunidad. Acompañarán a Warrior un buen número de «voluntarios» (trabajadores de Deaths bien armados).

Si los investigadores se dejan coger vivos (que ya es mucho suponer), serán asesinados en la cárcel con la excusa de que intentaban escapar.

Si los investigadores consiguen capturar vivo a algún enemigo, solo P. P. Jar, Josef Pars o Alan Xavier darán alguna información útil. Los demás no saben nada de Mitos, sectas, magia, ni mucho menos nada de los hijos del grupo.

Esos tres, sin embargo, sí que saben que los niños han sido proyectados mágicamente a un destino desconocido, por motivos que solamente Deaths conoce (*Nota al Guardián:* ni que decir tiene que no darán esta información por las buenas...).

En caso de que los investigadores logren escapar al primer ataque armado, Deaths colocará a tres hombres de vigilancia en su casa y pedirá al *sheriff* que mantenga vigilado el local de la asociación.

LA MANSIÓN DE J. I. DEATHS

La residencia de Deaths se encuentra situada en un lugar solitario, bastante alejada del pueblo. Es una hermosa mansión de estilo colonial, con una gran entrada porticada con seis columnas blancas. Deaths vive solo, sin otra compañía que su secretario Xavier y Virginia Chadler, una mujer que se ocupa de la casa.



—P.P. Jar—



—Virginia Chadler—

MANSIÓN JOHN IRVING DEATHS

1 - Hall

2 - Biblioteca

3 - Salón

4 - Despacho

5 - Alacena

6 - Cocina

7 - Comedor

8 - Habitación

9 - Habitación Xavier

10 - WC

11 - Ropero

12 - Puerta trasera

13 - Terraza

14 - Habitación

Deaths

15 - WC

16 - Laboratorio

17 - Habitación vacía

18 - Habitación vacía

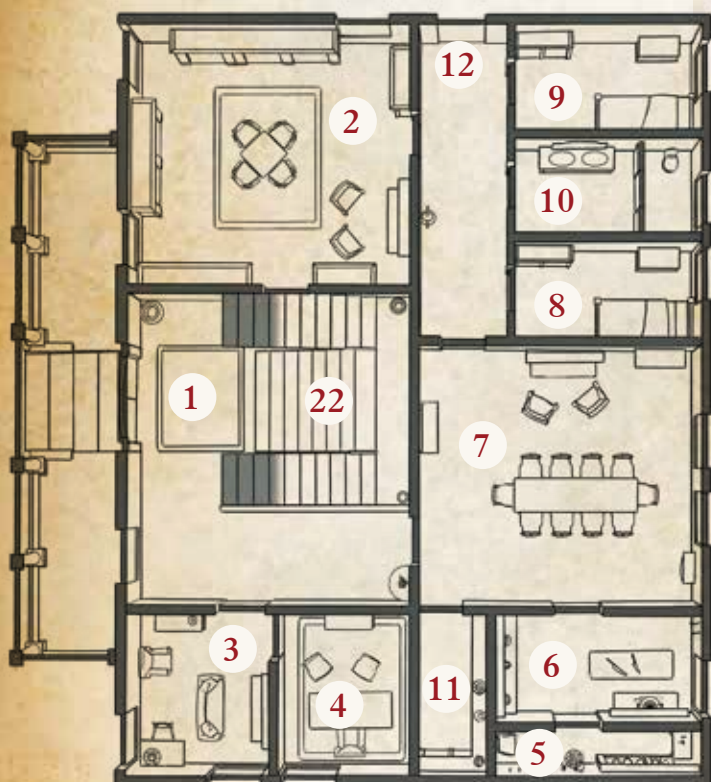
19 - Habitación vacía

20 - Habitación vacía

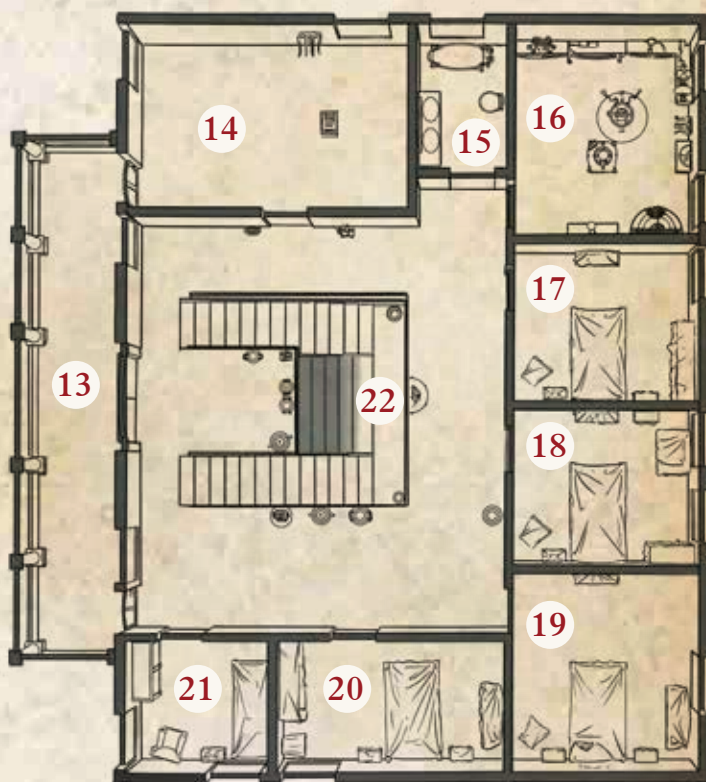
21 - Habitación vacía

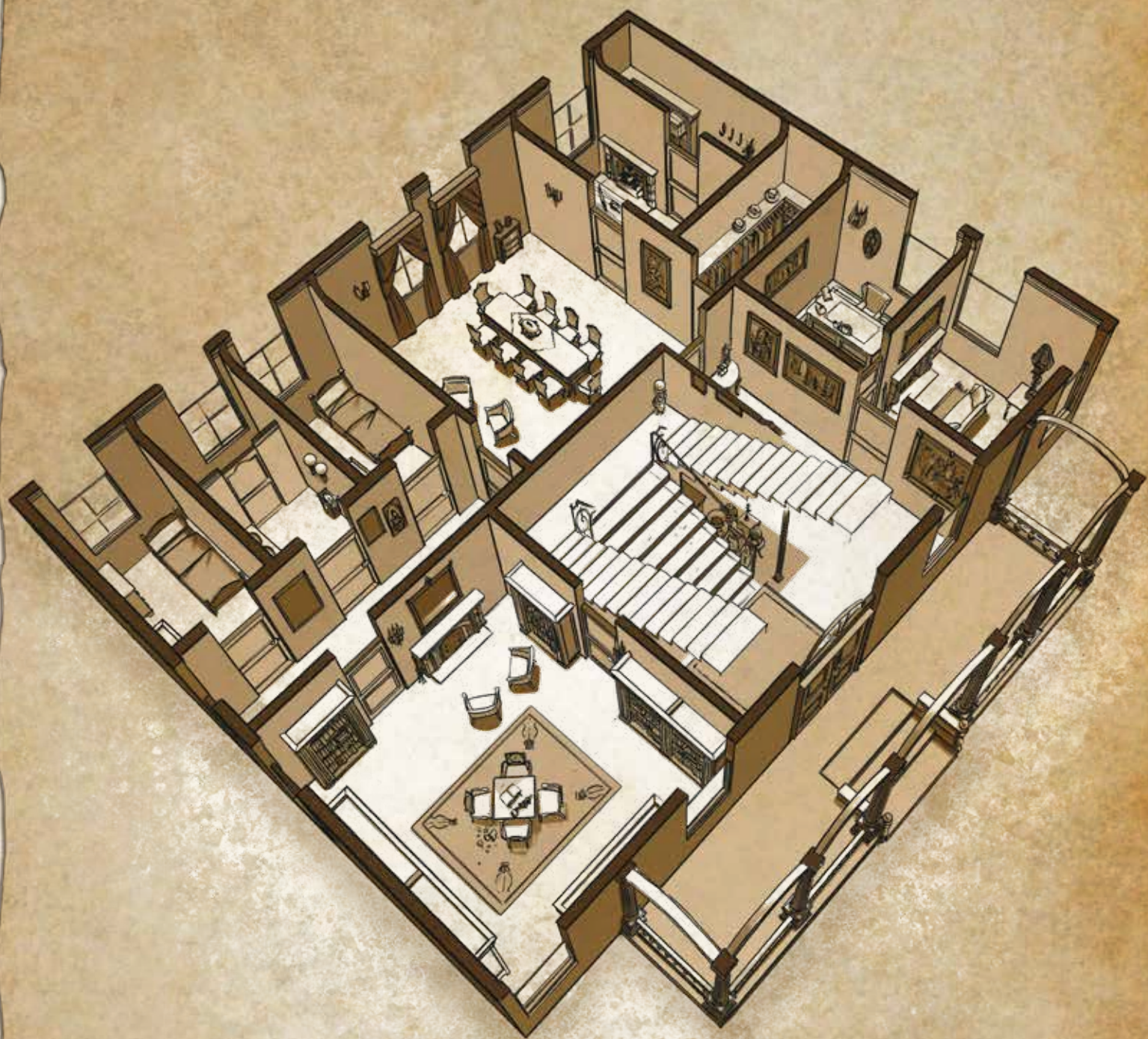
22 - Escalera

Planta baja

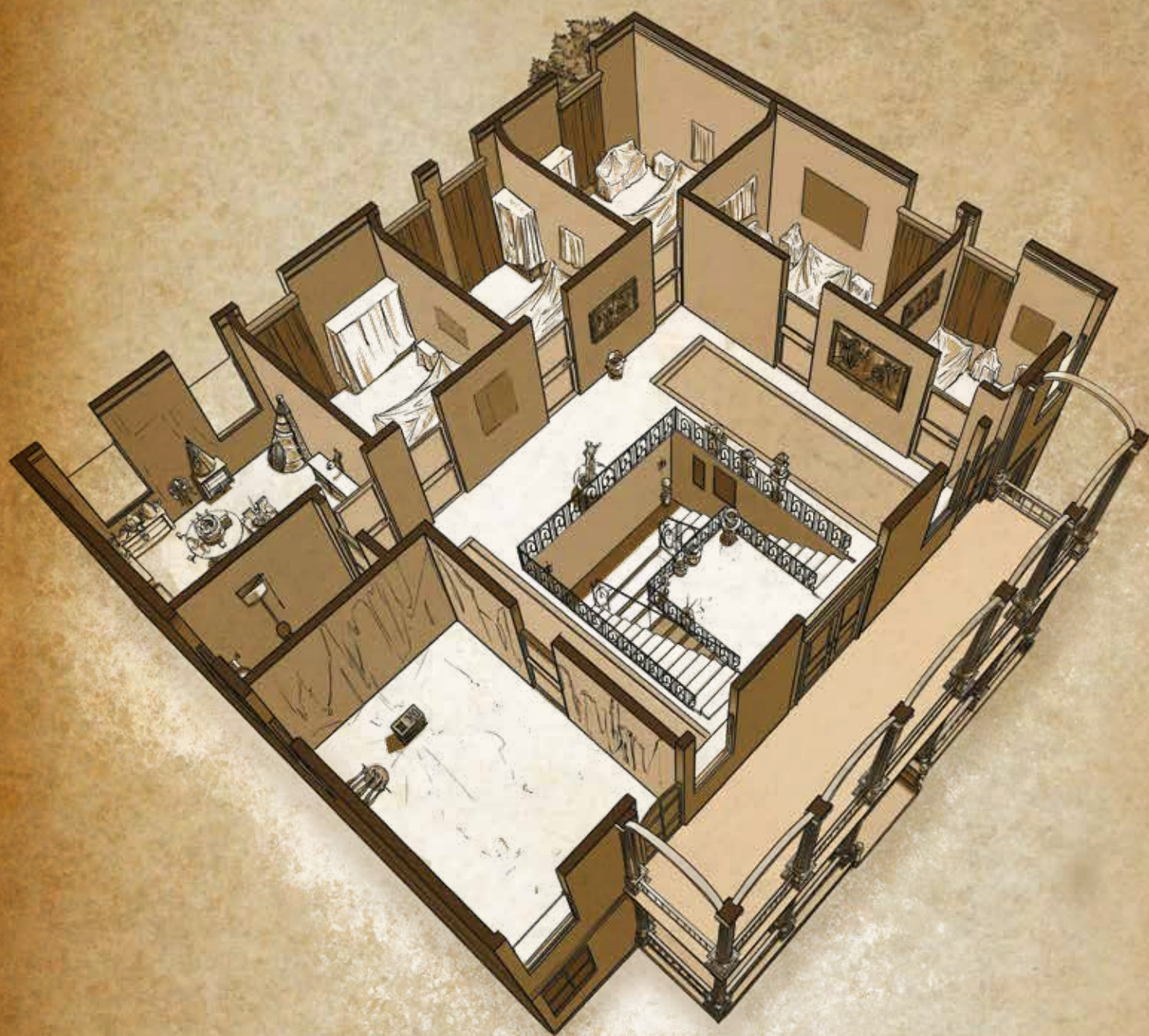


Primera planta





Planta baja



Primera planta

Muchas de las dependencias de la casa están cerradas con llave, ya que no se usan. Además, desde su ataque cardíaco Deaths sale en contadas ocasiones de su habitación. Por supuesto, se negará a recibir a los investigadores si estos intentan visitarle por las buenas.

En realidad, Deaths es un mi-go, por lo cual tiene una serie de adminículos especiales en el primer piso: su habitación (14) carece de muebles, y está climatizada mediante un extraño aparato metálico, del tamaño de una caja de zapatos, para que la temperatura se mantenga dentro de la habitación por debajo de los -10 °C. Otro aparato filtra el aire, eliminando la mayor parte de oxígeno. Estas condiciones son las que el mi-go considera cómodas para su existencia. Si algún investigador realiza un ejercicio violento (como luchar) en esta habitación, deberá sacar un éxito especial en **CON**. De sacar un éxito normal tendrá un modificador desfavorable de -10% en todas sus acciones físicas, que aumentará a muy desfavorable de -20 si falla la tirada. Una pifia supondrá que el investigador se desmaye por la hipotermia y, sobre todo, por el escaso oxígeno.

La habitación (16) ha sido habilitada como laboratorio y despensa del mi-go, ya que este no puede consumir alimentos terrestres. Está llena de aparatos incomprensibles para los investigadores y de frascos con sustancias semilíquidas y totalmente desconocidas. Nada puede ser usado como arma (aclaración para investigadores rapiñadores).

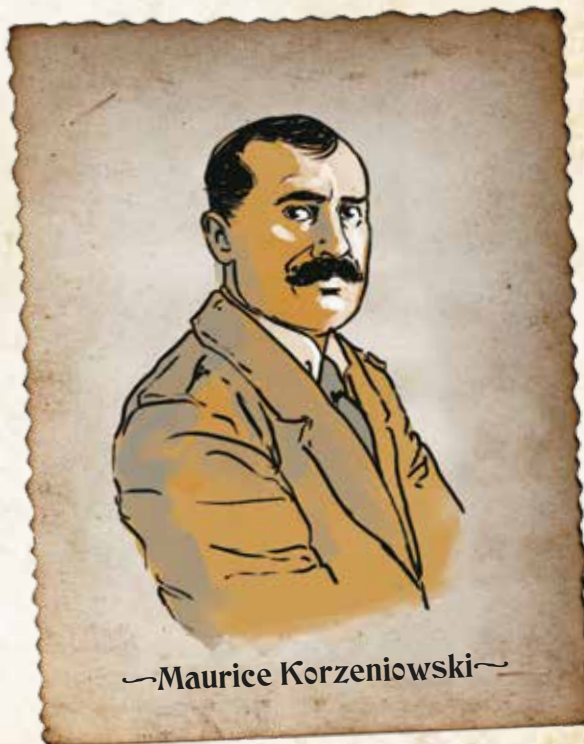
El mi-go se disfraza de humano poniéndose una máscara de una perfección inhumana, cubre su cuerpo con ropas amplias y coloca una manta tapándole las «piernas». Se desplaza mediante una silla de ruedas con un pequeño motor eléctrico. Habla en susurros, ya que su garganta no está preparada para emitir sonidos humanos, y debe recurrir a un pequeño aparato que utiliza como sintetizador vocal. También lleva consigo en todo momento un pequeño emisor de alarma, que en caso de ser activado atraerá en 2D10 turnos a tres hermanos suyos.

El mi-go luchará hasta la muerte. En caso de ser eliminado, aún tendrá fuerzas para decir las siguientes palabras, mientras su cuerpo se disuelve:

«Ya no podréis detenernos ahora... El Nuevo Dios nacerá, y con su nacimiento morirán vuestros cachorros...».

LA EXPLICACIÓN DE LOS HECHOS

Cuatro años después del aparente fracaso del ritual que Streé realizó con los investigadores y sus compañeros (ver aventura anterior), Nyarlathotep prepara un nuevo movimiento: ordena a un agente mi-go infiltrado en la sociedad humana que realice un ritual mágico, destinado a teletransportar a quince niños (los hijos de los elegidos, nacidos durante estos últimos cuatro años) a un «cierto lugar», donde serán la materia base para realizar otro hechizo, al parecer de gran importancia para los Dioses Exteriores. El mi-go ya hace tiempo que contactó con Alan Xavier, atrayéndolo a su causa para usarlo en la localización, llegado el momento, de los hogares de los excombatientes. No contaba con que estos podrían llegar hasta él...



—Maurice Korzeniowski—

Maurice Korzeniowski

Amigo y compañero de armas de los investigadores, de origen polaco.

FUE 75 **CON** 70 **INT** 65 **DES** 60
TAM 55 **POD** 85 **APA** 55 **EDU** 85

Puntos de Vida: 12

Cordura: 85

Habilidades: Mecánica 75% Conducir automóvil 60%, Ciencia (Química) 70%, Otras lenguas (francés) 40%, Lengua propia (polaco) 60%, Buscar libros 85%, Persuasión 65%, Arma cuerpo a cuerpo 50%.

P. P. Jar

Periodista inglés, redactor del periódico de San Mateo. También hechicero a las órdenes de J. I. Deaths.

FUE 60 **CON** 65 **INT** 65 **DES** 70
TAM 70 **POD** 55 **APA** 75 **EDU** 75

Puntos de Vida: 14

Cordura: 0

Cordura: Ciencias ocultas 75%, Charlatanería 70%, Mitos de Cthulhu 30%, Psicología 40%, Armas de fuego cortas (pistola cal. 38) 65%.

Hechizos: Consunción, Crear portal.



P. P. Jar

Josef Pars

Presidente de la Asociación de La Puerta y la Llave y, en sus horas libres, hechicero a las órdenes de J. I. Deaths.

FUE 65 **CON** 60 **INT** 60 **DES** 65
TAM 50 **POD** 65 **APA** 60 **EDU** 75

Puntos de Vida: 11

Cordura: 0

Habilidades: Charlatanería 70%, Buscar libros 40%, Mitos de Cthulhu 30%, Psicología 60%, Armas de fuego cortas (revólver 22) 35%.

Hechizos: Consunción, Crear portal.



J. Pars

J. C. Warrior

Sheriff de San Mateo, a sueldo del cacique local J. I. Deaths.

FUE 75 **CON** 70 **INT** 45 **DES** 70
TAM 70 **POD** 40 **APA** 50 **EDU** 50

Puntos de Vida: 14

Cordura: 40

Habilidades: Sigilo 35%, Esquivar 40%, Descubrir 60%, Armas de fuego cortas (revólver cal. 45) 75%.

Francis «Keeper» Campos

Abogado, compañero de armas de los investigadores.

FUE 60 **CON** 65 **INT** 65 **DES** 70
TAM 60 **POD** 60 **APA** 60 **EDU** 95

Puntos de Vida: 13

Cordura: 60

Habilidades: Derecho 50%, Charlatanería 45%, Lengua propia (español) 60%, Otras lenguas (latín) 40%, Descubrir 95%, Psicología 95%, Buscar libros 60%, Armas de fuego cortas 50%.



F. «Keeper»
Campos

Alan Xavier

Exoficial del ejército, secretario personal de J. I. Deaths.

FUE 60 **CON** 60 **INT** 60 **DES** 55
TAM 55 **POD** 55 **APA** 60 **EDU** 50

Puntos de Vida: 12

Cordura: 1

Habilidades: Conducir automóvil 40%, Persuasión 30%, Mitos de Cthulhu 5%, Armas de fuego cortas (revólver cal. 45) 40%.

Virginia Chadler

Está al servicio de J. I. Deaths.

FUE 45 **CON** 55 **INT** 70 **DES** 50
TAM 60 **POD** 45 **APA** 80 **EDU** 50

Puntos de Vida: 12

Cordura: 0

Habilidades: Valores de base. Mitos de Cthulhu 15%.

Matones varios

Trabajadores temporeros y camorristas del pueblo, reclutados por dinero para intimidar a los enemigos de Deaths. No saben nada de los Mitos y huirán en caso que se enfrenten con un grupo de combate decidido y eficaz.

FUE 70 **CON** 60 **INT** 25 **DES** 55
TAM 60 **POD** 30 **APA** 50 **EDU** 20

Puntos de Vida: 12

Cordura: 30

Habilidades: Esquivar 40%, Arma cuerpo a cuerpo (cuchillo) 35%, Armas de fuego largas (escopeta cal. 20) 40%.



Matón

J. I. DEATHS (MI-GO CAMUFLADO)

La misión de este mi-go es supervisar la extracción de ciertos minerales de mucho interés para su raza. Bajo la tapadera de J. K. Internacional hace que los humanos extraigan el mineral, que periódicamente entregan en un lugar secreto a sus hermanos.

FUE 75 **CON** 70 **INT** 90 **DES** 80

TAM 55 **POD** 75 **APA** - **EDU** -

Puntos de Vida: 13

Cordura: 2/1D10

Tipo de ataque: Lucha (pinzas) 45% (2D6 de daño)

Protección: Todas las armas que pueden empalar le hacen el mínimo daño.

Hechizos: Consunción, Creación de portal, Invocar a Nyarlathotep, Invocar a Yog-Sothoth.

HECHIZOS QUE APARECEN EN ESTE CAPÍTULO

Consunción

Coste: Puntos de Magia y Puntos de Cordura variables.

Tiempo de ejecución: Instantáneo.

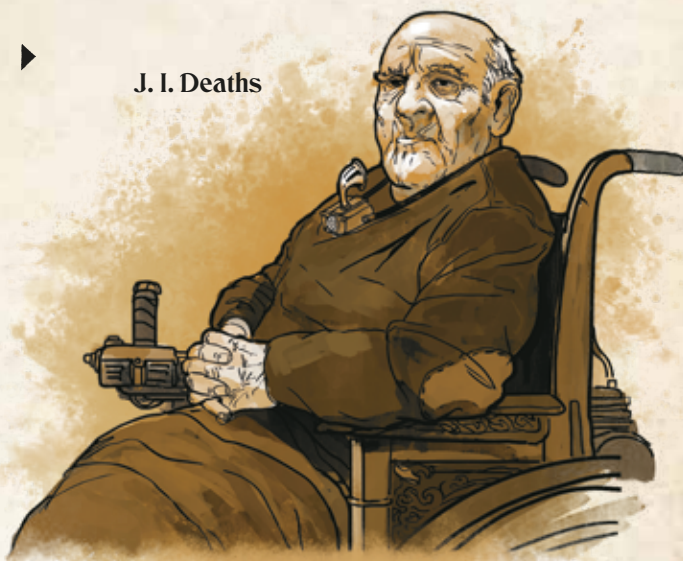
Un poderoso hechizo ofensivo que causa lesiones físicas a un objetivo. El hechicero invierte tantos Puntos de Magia como desee y la mitad de esa misma cantidad en Puntos de Cordura. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de **POD** contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo recibirá un repentino y aterrador estallido de energía que hará que su carne se consuma y ennegrezca. El objetivo perderá 1 Punto de Vida por cada Punto de Magia invertido en el hechizo.

Invocar a un dios

Coste: 1 + Puntos de Magia por persona; 1D10 Puntos de Cordura (solo el ejecutante).

Tiempo de ejecución: 1-100 minutos.

J. I. Deaths



Los hechizos de Llamada traen al avatar, dios o Primigenio ante el hechicero. Ejecutar este tipo de hechizos es realmente peligroso, incluso para los sectarios. Solo el sacerdote de una secta o alguien muy desesperado decidiría llamar a una deidad de los Mitos. Aquí se exponen unos cuantos. Es probable que exista tanto un hechizo de Llamada como uno de Expulsión para cada Primigenio y para cada dios de los Mitos.

Es posible que un grupo participe añadiendo poder a los hechizos de Llamada, con el hechicero actuando como foco para el grupo. Cada uno de los presentes gasta 1 Punto de Magia. Aquellos que conozcan el hechizo podrán sacrificar cualquier cantidad de Puntos de Magia (e incluso consumir Puntos de Vida). La cantidad total de Puntos de Magia invertidos es la probabilidad de que el hechizo surta efecto expresada en un porcentaje. Por cada Punto de Magia invertido, el grupo deberá entonar un cántico durante un minuto, pero nunca durante más de 100 minutos. Un resultado de 100 en la tirada del hechizo siempre producirá un fracaso y todos los Puntos de Magia sacrificados se perderán.

El hechicero también pierde 1D10 Puntos de Cordura en la ejecución del hechizo. Todos los presentes perderán Puntos de Cordura si la deidad se manifiesta. El Guardián deberá representar la situación y crear alguna motivación para el comportamiento de la entidad. Normalmente, cuando una deidad de los Mitos llega a la Tierra, desea quedarse aquí y suele estar hambrienta.

LLAMAR A SHUB-NIGGURATH

Invoca a Shub-Niggurath ante un altar de piedra consagrado a tal efecto. Este altar se debe instalar en una zona silvestre y húmeda, a cielo descubierto. El hechizo se debe ejecutar desde el altar en una noche de luna nueva.

Cada Llamada a la diosa oscura requiere sangre fresca para consagrar el altar. Un altar bañado en la sangre de una cantidad de víctimas equivalente a **TAM** 200 o más añade 20% a la probabilidad de éxito al Llamar a Shub-Niggurath, y cada retoño oscuro presente añade otro 10%.

LLAMAR A NYARLATHOTEP

Mientras el grupo ritual recita los cánticos del hechizo, una música de flauta o tambores sonará al compás, todos los presentes entrarán en trance, dejando sus cuerpos fuera de control. Materiales necesarios para el ritual: pelo negro de diferentes criaturas, tierra y ceniza negra, sangre o esperma negro, incienso acre, velas usadas en algún otro ritual y por último instrumentos aflautados. Ver a Nyarlathotep supone la pérdida de 1D10/1D100 de **Cordura**.

Portal

(Ver Hechizos de Portal en el *Manual del Guardián* página 270)

Coste: Puntos de Magia y Cordura variables.

Los hechizos de Portal se utilizan para encontrar y crear portales a otras dimensiones, lugares, momentos o mundos, permitiendo, con un solo paso, desplazarse grandes distancias.

Crear un Portal: El gasto de puntos de **POD** depende de la distancia que quiera recorrer el hechicero. Los primeros 150 kilómetros suponen un coste de cinco puntos de **POD**. A partir de ahí, cada cinco puntos de **POD** extra gastados multiplican la distancia por diez.

Atravesar el Portal: Cruzar un Portal implica gastar tantos Puntos de Magia como un quinto de la cantidad de puntos de **POD** empleados para crear el Portal. Por ejemplo, atravesar un Portal creado con 20 puntos de **POD** requiere el gasto de cuatro Puntos de Magia. Adicionalmente, cruzar un Portal también impone la pérdida de un Punto de Cordura. En el caso de que el usuario no disponga de suficientes Puntos de Magia podrá gastar Puntos de Vida hasta alcanzar la cifra requerida, a razón de un Punto de Vida por cada Punto de Magia que le falte.

Encontrar un Portal: El coste de encontrar un Portal es un Punto de Magia y 1D3 Puntos de Cordura. Los gestos y cánticos necesarios permiten revelar cualquier Portal que se encuentre dentro del campo de visión del oficiante.

INTRODUCCIÓN: ABRIL 1922

Tras sus aventuras en la costa oeste, es más probable que los investigadores y sus amigos se sientan desconcertados: en efecto, no había en San Mateo ninguna pista sobre el paradero actual de sus hijos. Será entonces cuando se ponga en contacto con ellos, nuevamente, el profesor Michael Olive: ha recibido una carta de España, y cree que su contenido puede tener gran interés para los investigadores...

LA CARTA

La carta tiene remite de Sevilla, e iba dirigida en un principio al responsable del departamento de Historia antigua de la Universidad de Miskatonic. Este, tras ojearla, se la ha pasado a Michael Olive, consciente de la preocupación que siente por el paradero de su amigo (ver página siguiente).

Muy alterado, Michael Olive propondrá a los investigadores viajar hasta España al rescate de su amigo: es posible que allí encuentren la respuesta a sus preguntas...

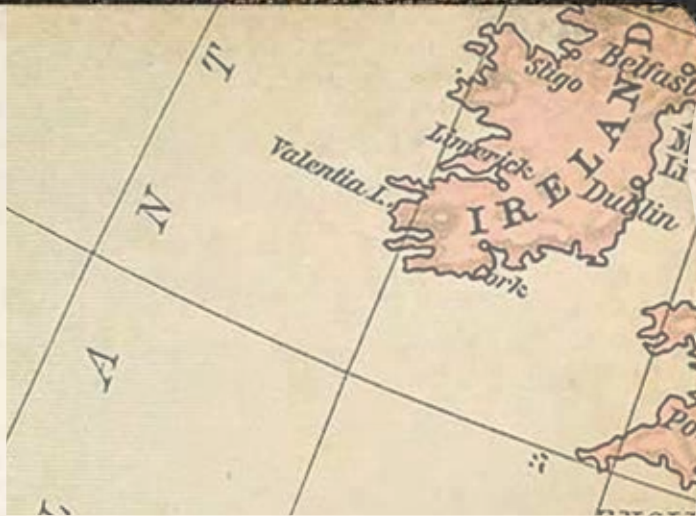
LA LEYENDA DE TARTESSOS

Seguramente, los jugadores querrán estudiar, en algún momento de la partida, algo sobre la ciudad de Tartessos. El Guardián puede pasarles entonces parte de esta información, o toda íntegra. El nombre semita de la ciudad-imperio era Tarschisch. Los fenicios la llamaban Tarsis; los griegos, Tartessos. El mismo nombre designaba a la capital, al río junto al que se encontraba y al imperio, que comprendía las actuales Murcia y Andalucía, siendo sus límites geográficos el Guadiana y el Júcar. Fue contemporáneo de los faraones egipcios y los mesopotámicos, desconociéndose a ciencia cierta el origen de los turdetanos, sus habitantes. Según el griego Poseidonio, habían llegado al valle del Guadalquivir más tarde que los íberos, quizá desde el mar. Como quiera que fuese, se hicieron los

TERCERA PARTE

LA HORA DE LA REVELACIÓN

« ... He aquí que una puerta estaba abierta (...) y aquella voz que había oído antes, como voz de trompeta, hablara conmigo, me decía: "Sube acá, que te voy a enseñar lo que ha de suceder después" ...». *Apocalipsis 4:1*



Estimado señor:

Mi nombre es Jordi Cabó, y soy profesor de Historia Antigua en la Universidad de Barcelona. Conocí al profesor Georges Zamañorre hace unos años en Oxford, durante un ciclo de conferencias al cual asistimos ambos. Pronto congeniamos, ya que descubrimos que teníamos una obsesión común: la búsqueda de Tartessos, esa mítica ciudad-imperio de la que nos hablaban Isaías, Hesíodo y Estrabón. Ambos estábamos decididos a encontrarla, buscábamos pistas de su localización en la influencia cultural, que por fuerza debía haberse reflejado en las civilizaciones vecinas. Personalmente, concentré mi búsqueda en su literatura (según Estrabón, tan hermosa y abundante), y de la que, al parecer, podían encontrarse fragmentos cien años antes de Jesucristo. El profesor Zamañorre, en cambio, investigó los posibles restos de su religión, diseminados por el Mediterráneo.

Estuvimos carteándonos durante unos años. En noviembre del año pasado recibí su última carta, en la cual me hablaba de que por fin había encontrado la «llave» que nos desvelaría el misterio de Tartessos. Insinuaba en su carta que la religión turdetana (nombre de los habitantes de Tartessos) podía tener aún seguidores. Decía que era de suma importancia llegar a Tartessos antes de que fuera demasiado tarde. No daba más explicaciones. ¡Parecía insinuar que algo estaba a punto de ocurrir! Yo debía encontrarme con él en Sevilla en enero, cuando arreglara mis asuntos en Barcelona. Sin embargo, no estuve libre hasta mediados de febrero.

Para entonces, Zamañorre ya había partido solo hacia un pueblo situado en la desembocadura del Guadalquivir, llamado Bonanza. Fui tras su pista, pero no lo encontré; parecía como si se lo hubiera tragado la tierra. He vuelto a Sevilla. Sigo los pasos de Zamañorre, intentando descubrir la pista que lo llevó a Bonanza. No estoy tranquilo, sin embargo. Tengo la sensación de que me vigilan. Si George Zamañorre tenía amigos capaces de venir a este país a resolver el misterio, les aguardaré. En caso contrario, le ruego que lo comunique, ya que entonces volveré a Barcelona y olvidaré para siempre este asunto.



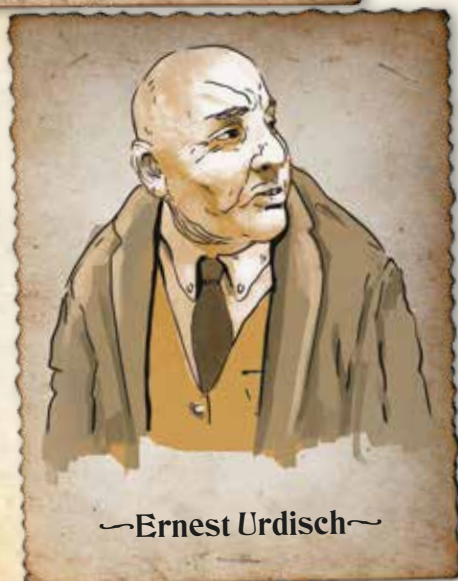
Historia antigua
katonie
ty Massachusetts



—Jordi Cabó—



—Montserrat Cabó—



—Ernest Urdisch—

amos del Mediterráneo antiguo. En tiempos del rey Salomón (1000 a. C.), ya existía un comercio regular entre Tartessos e Israel. Al parecer, sostuvieron luchas contra los fenicios y los griegos, de las cuales siempre salieron más o menos victoriosos, hasta que en el 535 los cartagineses asaltan la ciudad. A partir de allí, el nombre de Tartessos se esfuma. Se conoce el nombre de algunos de sus reyes, como Gerión y Argantonio, gracias a Herodoto. Igualmente, se conocen algunas de sus ciudades importantes, como Menace (posiblemente, hoy Torre del Mar, cerca de Málaga) y Mástia (hoy Cartagena), así como algunos detalles de su civilización. Eran muy cultos, poseían unas leyes escritas en verso que tenían más de 6.000 años de antigüedad (¿en la época de Estrabón!). Eran también expertos en la metalurgia, siendo su país rico en oro, plata y cobre, así como en otros muchos metales. Poseían una próspera agricultura y eran buenos navegantes, llegando incluso a comerciar con las islas británicas. Parece ser que tenían como dioses las estrellas. De su físico, poco nos ha llegado, excepto que eran extraordinariamente longevos y sentían un gran respeto por la vejez. En la *Biblia* hay un curioso párrafo de Isaías referente a la ciudad: «Ululad, naves de Tarsis, porque ha sido destruida vuestra fortaleza (...). Levantaron las torres de asalto, demolieron sus alcázares, la convirtieron en ruinas. Ululad, naves de Tarsis, porque ha sido destruida vuestra fortaleza...» (Isaías 23).

ANDALUCÍA EN 1922

La prosperidad económica producida en la Primera Guerra Mundial hace tiempo que se ha desvanecido. Las empresas nacionales no pueden competir con las europeas y americanas, una vez libres estas del peso de la guerra. Como secuela de la guerra, hay una fuerte inflación (los productos doblaron sus precios de 1914 a 1922), lo cual provoca constantes reivindicaciones salariales por parte de los obreros, unificados sindicalmente en torno al anarquista Sindicato Único. Este hundimiento económico se agrava con la rebelión de Abd-el Krim el 5 de junio de 1921. Marruecos se convierte en una sangría de

dinero y soldados. La inflación afecta especialmente al campo, empobreciendo a los pequeños propietarios y provocando una migración interna del campo a la ciudad (solo Sevilla pasa de tener censados 148.315 habitantes en 1900 a 228.729 habitantes en 1931). En el campo, el ambiente general es de atraso, superstición y pobreza. Los pueblos están controlados por los terratenientes locales, los «senhoritos», que se comportan como auténticos señores feudales. La posesión de armas de fuego está rigurosamente prohibida, a no ser que sean armas de caza y la Guardia Civil redacte el correspondiente permiso. Además, y en el caso concreto de los

investigadores, existe todavía un fuerte sentimiento de xenofobia hacia los norteamericanos «que nos robaron Cuba y Filipinas».

INVESTIGACIONES EN SEVILLA

Una vez en Sevilla, Michael Olive insistirá en ponerse en contacto inmediatamente con Jordi Cabó. Este se encuentra alojado en un buen hotel en el centro de la ciudad e insistirá en que el grupo se aloje igualmente allí, por motivos de seguridad. Acompañan a Jordi su hermana Montserrat y un americano llamado Ernest Urdisch, un diletante de Providence que conocieron en el tren, camino de Sevilla, y que lleva ya cerca de un año, como él dice, «recorriendo Europa de vacaciones». Encuentra excitante la idea de buscar una ciudad perdida, por lo cual se ha unido incondicionalmente al profesor. Sin embargo, y a juzgar por las apariencias, parece que también muestra un cierto interés por Montserrat. El profesor Jordi Cabó es un hombre de mediana edad, pelo denso y aspecto de cura de pueblo que nunca alza la voz. Tal y como dice en su carta, se siente vigilado por desconocidos. No existe ninguna evidencia del hecho, así que ni su hermana ni Ernest se lo toman en serio. Es posible que los jugadores le hagan más caso, ya que cuando dejen sus habitaciones un par de horas (al ir a comer, por ejemplo), de regreso se las encontrarán patas arriba.



Si guardaban en ellas algún objeto ilegal (como por ejemplo, armas), el grupo será denunciado por una llamada anónima a la Guardia Civil. Apparently, el personal del hotel no sabe nada... Solo si los investigadores pasan una tirada de **Descubrir**, se darán cuenta de que el recepcionista parece ocultar algo. De ser presionado, terminará confesando que un hombre muy amable preguntó por ellos cuando se inscribieron en el hotel. Afirmó que creía haber reconocido en uno de ellos a un viejo conocido. Le pagó una generosa propina al recepcionista para que este le dijera sus nombres y las habitaciones en las que se alojaban. Durante los próximos días, los investigadores más avisados podrán darse cuenta de que son seguidos, normalmente por un individuo a pie. En caso de que hagan algún viaje a las afueras, será un Elizalde negro matrícula de Barcelona el que vaya tras sus pasos (lo cual llama bastante la atención en Sevilla, ya que en esta época casi no hay coches). Es posible que los paranoicos jugadores sospechen de Ernest Urdisch y decidan realizar un par de averiguaciones. Lo más sencillo en este caso, es hacer una llamada telefónica a uno de los compañeros que se haya quedado en Estados Unidos para que investigue sobre el hombre en cuestión. Los resultados serán reveladores: Ernest Urdisch no es natural de Providence, sino de un pueblecito llamado Insmouth, y no lleva

Mientras arreglaba sus asuntos en la universidad, el profesor Jordi Cabó no pudo evitar cometer una indiscreción, vanagloriándose de que iba a localizar la auténtica Tartessos. Por motivos turbios que solo el autor de esta descomunal partida conoce, el asunto llegó a oídos de tres aventureros sin escrúpulos: Emeterio Fragué, Carlos Vllancos y Fernando Arbor (ver el apartado «Personajes no jugadores»). Su intención, por supuesto, es dejar que Cabó les lleve hasta Tartessos para apoderarse de los tesoros que debe haber por toda ciudad perdida. Por eso no les hace ninguna gracia que el grupo de jugadores se haya unido al profesor, e intentan librarse de él. No emplearán la violencia en Sevilla si pueden evitarlo, limitándose a seguir al grupo a distancia. En caso de que los investigadores se enfrenten con ellos con decisión, hiriendo o matando a alguno de ellos, tomarán las de Villadiego de vuelta a Barcelona.



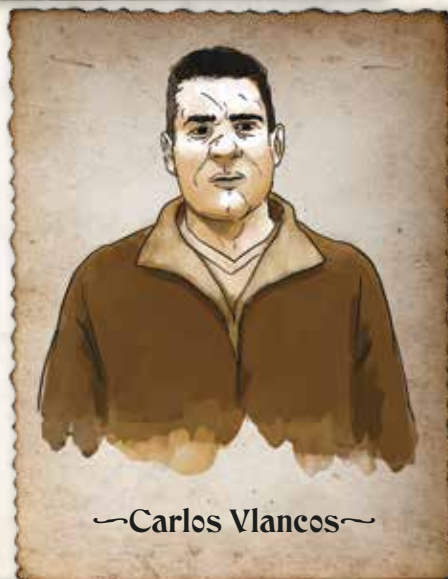
un año recorriendo Europa: muy al contrario, partió de Innsmouth a principios de enero, en dirección a España.

Ernest en el fondo es un buen tipo, y si los investigadores no lo linchan al grito de «muere merluza con patas», intentará hacer un trato con ellos: él les ayudará a rescatar al profesor Zamañorre, si ellos le ayudan a llegar a la ciudad y realizar un hechizo que aniquilará a todos los mi-go de Tartessos (es posible que este último apartado les guste). Sin embargo, no les dirá todo lo que sabe de golpe, por miedo a que

En realidad Ernest Urdisch es un profundo con apariencia humana, que ha viajado hasta España para realizar una misión muy concreta. Los orgullosos turdetanos de Tarsis no eran otra cosa que profundos, que se separaron de sus hermanos por motivos religiosos: al parecer, adoraban a Yog-Sothoth más que a Dagón. La desembocadura del Guadalquivir formaba en ese tiempo un gran puerto natural. Con el paso de los años, sin embargo, la zona se fue desecando paulatinamente (al retirarse las aguas) y la ciudad entró en decadencia. Los pocos descendientes de profundos que podían quedar en la ciudad, fueron exterminados por los cartagineses. Las ruinas de la ciudad fueron evitadas por los humanos durante más de mil años, ya que las consideraban malditas, hasta que los agentes de los mi-go descubrieron unos ricos yacimientos de mineral en las cercanías de la ciudad. Desde entonces, se han dedicado a explotar sistemáticamente las minas de la zona. Esto no gustó nada a los profundos, ya que consideran sagradas sus ciudades. Sin embargo, pese a que tuvieron noticias del saqueo de los mi-go, desconocían el emplazamiento exacto de Tartessos. Por eso, al enterarse del viaje de Zamañorre por medio de un espía de la universidad, enviaron a Ernest con órdenes de encontrar las ruinas y limpiarlas de profanadores.



—Emeterio Fragué—



—Carlos Vlanco—



—Fernando Arbor—

se asusten y abandonen la empresa. Si los jugadores le preguntan sobre el famoso tatuaje, les explicará que es el sello de Yog-Sothoth: un ser de enormes poderes que vive en el espacio exterior y que tiene la facultad de viajar por los diversos planos de la realidad, o hacer que otros viajen. Sin embargo, no puede instalarse de manera definitiva en la Tierra. Afirmará, muy convencido, que el hecho de que los investigadores estén marcados con su sello significa que son propiedad suya.

Por su parte, el profesor Jordi Cabó se encuentra en un punto muerto: sabe que Georges Zamañorre pasó buena parte del tiempo que estuvo en Sevilla encerrado en la biblioteca de la universidad; pero, aunque ha consultado casi todos los libros, no ha encontrado la referencia al pueblo de Bonanza que puso a Zamañorre sobre la pista definitiva de la supuesta localización de Tartessos. En el caso de que alguno de los investigadores se ofrezca a ayudarlo en su investigación, y si saca un éxito en **Descubrir**, podrán fijarse en un viejo cuadro colgado en una de las paredes de la biblioteca. Dicho cuadro presenta la fachada de una minúscula ermita... encima de la puerta, borroso pero reconocible, los investigadores encontrarán reproducido por el pincel del artista el famoso *Signo*. La ermita, evidentemente, se encuentra en el pueblo de Bonanza...

UN LUGAR LLAMADO BONANZA

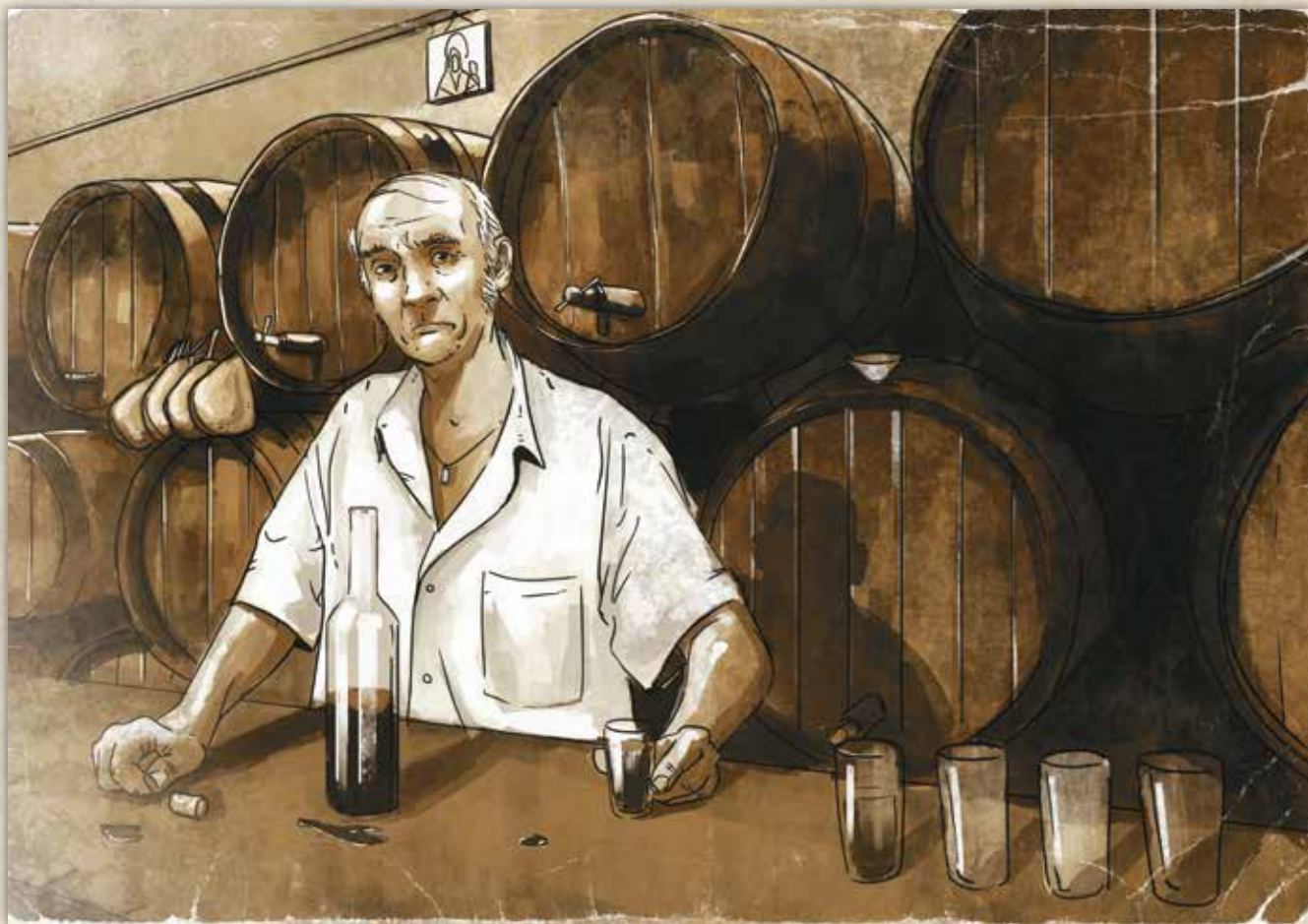
Para ir hasta Bonanza, los investigadores deberán seguir la carretera hacia Sanlúcar de Barrameda. Alquilar un automóvil será virtualmente imposible, por lo cual, tendrán que contentarse con coches de caballos o el servicio de diligencias. En ambos casos, serán seguidos más o menos discretamente por Emeterio Fragué y sus secuaces a bordo del Elizalde color negro (suponiendo que no hayan tenido un encuentro más o menos fustigante para ellos con los investigadores).

Bonanza es un pueblecito pequeño, de casitas blancas y gentes silenciosas. La ermita se encuentra en un paraje algo alejado del pueblo, y permanece cerrada con llave, ya que está en desuso. Los investigadores

pueden pedir dicha llave en la rectoría de la iglesia del pueblo (donde todo serán pegos, y deberán lograr un éxito especial en **Charlatanería** al vicario) o bien entrar por las buenas, forzando la cerradura (cosa por lo demás no demasiado difícil). La historia de la ermita (en el caso de que los jugadores se tomen la molestia de investigarla en Sevilla o en el archivo parroquial de la misma iglesia de Bonanza) es poco menos que curiosa: los visigodos la levantaron sobre los restos de un antiguo templo romano. Con la llegada de los musulmanes fue purificada y consagrada al culto a Allah, siendo tras la reconquista consagrada de nuevo. Fue casi destruida por un incendio en 1592, y reconstruida con bastante poco acierto. Actualmente, su valor artístico es casi nulo, a excepción de unos bajorrelieves de la época visigoda que milagrosamente todavía adornan una de las paredes. Dichos bajorrelieves representan a Jesús descendiendo a los infiernos para salvar las almas de los «primeros padres». La imagen hace referencia al Evangelio Apócrifo de San Pedro, escrito hacia el siglo II.

La ermita en verdad no vale gran cosa. Ya en su interior, y si los jugadores logran un éxito en **Descubrir** (o de manera automática si han investigado sobre la ermita), se fijarán en un borroso bajorrelieve, en el cual puede distinguirse la figura de un ser alto, de cuerpo bien formado, con un extraño velo en el rostro (los investigadores pueden relacionarlo con la estatua que encontraron en el templo de la asociación de La Puerta y de la Llave, en San Mateo). El ser se encamina hacia una ciudad de extraña belleza, donde viven unas criaturas extrañas y deformes (**nota para el Guardián**: profundos). Un difícil en **Descubrir**, permitirá darse cuenta de que el paisaje montañoso que sirve de fondo a la escena está reproducido con una minuciosidad asombrosa. El artista debió, sin duda, copiarlo de la realidad. Si la ciudad representa Tartessos, los investigadores solo deben, pues, buscar desde qué punto de las marismas pueden verse esas montañas para encontrar la ciudad.

Hacer que los aldeanos hablen será muy difícil; encontrar un guía, imposible. Sin embargo, invitar a



unas rondas a los lugareños en la taberna del pueblo y mostrarse amistoso y cordial, hará que el grupo pueda (más o menos) orientarse con respecto a la localización de la supuesta ciudad en ruinas. Asimismo, se enterarán de un par de rumores interesantes:

- ⑨ Aquel lugar es la puerta al infierno. Ninguno de los hombres o animales que se han internado en esos parajes ha vuelto jamás.
- ⑨ De vez en cuando, cuando el viento sopla a favor, trae ecos de ruidos extraños; sin duda, producidos por las fraguas de Satanás.
- ⑨ Alguno de los ángeles caídos sale en ocasiones de noche, emprendiendo el vuelo. Tienen forma de crustáceos, con alas membranosas y muchas patas.

(Al oír este último rumor, todo aquel investigador que haya sobrevivido a la aventura anterior deberá tirar por **Cordura** -0/1D4 si no pasa la tirada-, ya que está

describiendo perfectamente a la raza de los mi-go con la cual ya han tenido un tropiezo).

A los investigadores solo les restará prepararse lo mejor posible para hacer una visita a Tartessos... la puerta del infierno.

TARTESSOS LA GRANDE

Si Ernest acompaña al grupo, no habrá ninguna dificultad en encontrar el paraje reproducido en los bajorrelieves; en caso contrario, deberán superar una tirada de **Suerte** con un dado de penalización. Para desilusión de los investigadores, al pie de las montañas tan minuciosamente representadas en la ermita no hay nada, aparentemente: tan solo marismas y vegetación enmarañada... Sin embargo, si avanzan un trecho en dirección a las montañas, superarán el hechizo de enmascaramiento lanzado por los mi-go;

encontrarán, de repente, que el paisaje se desvanece. Se encuentran ahora en una pequeña loma, y se extienden ante ellos las ruinas de una ciudad barroca y fantástica, por la cual se arrastran y vuelan seres de apariencia inhumana. Esta repentina visión de Tartessos, «la Grande», merece una tirada de **Cordura** (1/1D6). Desde su puesto de observación (y si los investigadores llevan prismáticos o similar, o afinan sus tiradas de **Descubrir**), los jugadores podrán darse cuenta de que, mientras que la parte izquierda de la ciudad se conserva razonablemente intacta, la parte derecha está casi totalmente derruida. En dicha parte se encuentran dos altos edificios (3/8 y 2) de una especie de metal negro, de construcción claramente muy posterior al resto de la ciudad, y de arquitectura totalmente diferente. Hay, asimismo, dos grandes

pozos que se hunden en el suelo, con una serie de complicados aparatos alrededor. Una tirada de **INT** permitirá identificarlos como las entradas de una mina. La actividad de las diversas criaturas de la ciudad se centra en esta parte. Al fondo de una ancha avenida, se encuentra un edificio muy parecido al templo de Quetzalcoatl, en Teotihuacán, una pirámide truncada adornada con cabezas de seres grotescos en sus paredes. Muy excitado, Ernest dirá que ese es el templo en el que deben realizar la ceremonia. Sobrevuelan la ciudad extrañas criaturas (Byakhees).

Los investigadores tienen varias opciones a partir de aquí: pueden lanzarse en épica carga colina abajo



BYAKHEE

CIUDAD DE TARTESSOS

- 1 - Templo
- 2 - Centro de control y administración
- 3 - Centro de procesamiento de mineral
- 4 - Entrada a la mina
- 5 - Alojamiento de humanos alterados
- 6 - Alojamiento de Byakhees
- 7 - Alojamiento de mi-go
- 8 - Almacén
- 9 - Esculturas de Dagón





La colonia minera está habitada por tres tipos diferentes de criaturas:

Por un lado, los mi-go, que se encargan de la administración y dirección del complejo. Hay cerca de una docena.

Hay igualmente unas veinte Byakhees, que se encargan de realizar los trabajos pesados que requieren de su gran fuerza física.

Además, hay casi un centenar de humanos que han sido tratados quirúrgicamente: se les ha extraído el cerebro, el cual ha sido reemplazado por un pequeño ingenio electrónico. Ahora son zombis sin inteligencia ni voluntad que obedecen de forma ciega a sus amos y que trabajan infatigablemente en la mina. Este ha sido el destino del cuerpo del profesor Zamañorre, mientras que su cerebro, introducido en un tubo metálico, sigue vivo y consciente en el edificio 2, a la espera de ser llevado a Yuggoth con el próximo cargamento.

contra estos bichos sin Dios; o pueden intentar introducirse en alguno de los edificios o en la mina para investigar, aunque en este último caso serán casi automáticamente detectados. También pueden dar media vuelta y olvidarse del asunto; pero en ese caso, el capítulo (y la campaña) se terminará para ellos. También pueden seguir a Ernest (si no lo han pasado a cuchillo) hasta el templo; ya que, al fin y al cabo, parece estar bastante enterado de la movida y por el momento es un aliado. Desplazarse por la ciudad sin ser detectados por Byakhees guardianas no es fácil. Si los investigadores especifican que avanzan tomando precauciones (pegarse a la pared, detenerse cuando pasan las Byakhees, aprovechar las sombras, etc.), deberán tirar por **Sigilo** cada vez que crucen una calle (no deberán hacerlo si se limitan a seguir la manzana). En caso de que avancen por la gran avenida, deberán sacar un éxito especial en **Sigilo** al cruzar las calles; si pasan por la zona derecha de la ciudad (las ruinas), deberán conseguir un éxito crítico; en caso

de que en su camino pasen por alguno de los edificios usados por los seres, deberán tirar en circunstancias desfavorables -10%; y si algún investigador falla la tirada, todo el grupo deberá hacer una tirada de **Sigilo**, o serán detectados por Byakhees. El grupo será atacado al siguiente asalto por dos Byakhees. Al siguiente asalto de combate, tiraremos 1D6 para ver qué refuerzos se suman a la lucha:

1	Nada (hay suerte)
2	Nada (sigue habiendo suerte)
3	1D4 mi-go
4	1D6 Byakhees
5	1D10 humanos alterados
6	2D10 humanos alterados

En el siguiente asalto, lanzaremos 1D6 para ver cuántos asaltos tarda en llegar el segundo grupo de bichos, que elegiremos del mismo modo; y así sucesivamente. En caso (bastante improbable) de que los investigadores lleven las de ganar en esta batalla, los mi-go empezarán a invocar a semillas corruptas de Shub-Niggurath, para animar la fiesta. En caso de combate, Ernest se lanzará a la carrera al interior del templo, sin que ningún monstruo pueda pararlo (aunque alguno lo intentará). Tanto si hay combate como si no, Michael Olive se escabullirá al primer descuido de los jugadores para ir en busca de su amigo (¡esto es amistad!). Las criaturas no perseguirán a los investigadores al interior del templo, limitándose a mantener vigilada la puerta; detectan el enorme poder mágico del templo, y confían en poder rendir a los jugadores por el hambre o la desesperación. Además, ¿a dónde van a ir?

EL TEMPLO

El templo está formado por una única sala, enorme y desnuda, sembrada de ciclópeas columnas que sostienen el techo. Pese a que no hay ventanas, se puede ver con bastante claridad, una vez los ojos se han habituado a ella. En el centro de la sala se alza un altar



negro, enorme, sobre una especie de tarima del mismo color. Ernest se subirá a ella de un salto y rogará al grupo que no hable, para no perder la concentración. Seguidamente, derramará el contenido de dos pequeños frascos (que lleva en el bolsillo) sobre el altar y se sumirá en trance, empezando a murmurar una letanía. Mientras Ernest está ocupado, hay algo que interesará sobremanera a los investigadores: se trata de los grabados que adornan las paredes; parecen narrar una historia... Un éxito especial en **Descubrir** permitirá encontrar su orden correcto:

- 1 Treinta hombres, todos ellos con el signo de Yog-Sothoth en el pecho, agrupados como ovejas por una figura más alta, con un cayado como de pastor.
- 2 Los treinta hombres están acostados en altares de piedra, una lluvia como de globos o pompas de jabón cae sobre ellos, posándose justo a la altura de su bajo vientre.
- 3 Veintinueve de los treinta hombres están de pie, casi todos llevan un niño en los brazos.
- 4 Los niños se elevan por los aires por encima de las cabezas de los hombres, atraídos al parecer por la masa de globos o esferas que se encuentran sobre sus cabezas.
- 5 El hombre acostado es elevado igualmente. Los niños giran entre las esferas.
- 6 Los niños y el hombre giran juntos entre las esferas.
- 7 Los niños y el hombre han desaparecido. De las esferas baja un hombre, que en lugar de cabeza lleva una masa informe de esferas. Diversas criaturas se humillan ante él y le rinden culto.

Si los jugadores recuerdan que en un principio eran treinta, y no veintiuno (ver primera parte: «Los elegidos de Yog-Sothoth»); que uno de los supervivientes aún se encuentra en estado de coma tumbado; y de las palabras finales del mi-go (ver segunda parte «¡Salvad a los niños!»): «El nuevo Dios nacerá, y con su nacimiento morirán vuestros cachorros...»; es posible que se pongan algo nerviosos. Más o menos en ese momento, Ernest lanzará un grito agudo y el templo empezará a temblar. Una mirada hacia el exterior mostrará que

las bestias corren de un lado para otro despavoridas. Rápidamente, Ernest conjurará un hechizo de Portal, diciendo al grupo que pase por él. Él debe quedarse, sin embargo, para cerrarlo una vez hayan huido los investigadores. «Ningún mortal volverá jamás a Tartessos», dirá un poco entristecido. Si alguno de los investigadores no le hace caso e intenta salir del templo por la puerta, es lamentable decir que se acabó su existencia en el reino de los vivos: Ernest ha usado parte del poder innato de Yog-Sothoth (que impregna aún hoy su templo) para situar la ciudad en un plano de la realidad diferente al terrestre, y el hechizo es irreversible. En el último momento, una última figura traspasará el portal. Se trata de Michael Olive. Tiene la ropa desgarrada y está completamente loco, pero aferra entre sus manos un tubo de metal donde está grabado toscamente el nombre de Zamañorre. Este pobre también está totalmente loco, y solo dice incoherencias con su aparato de vocalización. A veces, además, simula que sus aparatos para ver u oír no funcionan. Sin embargo, posee un 40% en **Mitos de Cthulhu**, por lo cual, puede ser una buena ayuda para los investigadores si el Guardián lo considera oportuno. Para conseguir que diga algo positivo, de todos modos, uno de los investigadores deberá sacar un éxito especial en **Charlatanería**. Sea como fuere, Zamañorre divagará un buen rato hasta que, por fin, dirá con una voz totalmente normal: «Id a la ciudad en el desierto, siguiendo los pasos del viejo loco. Encontraréis a vuestros hijos detrás de la puerta». Lo dirá una sola vez; luego volverá a decir tonterías. Tras el umbral del Portal (que se desvanece a su espalda), los investigadores pueden contemplar el cielo azul y el sol de Andalucía. La hierba está verde, y a lo lejos, el Guadalquivir brilla como si fuera de oro...

Epílogo

RECOMPENSAS Y UN ENIGMA QUE RESOLVER...

Si la colonia minera de Tartessos es destruida, los investigadores perderán 3 Puntos de Cordura.

C. Vlancos



Carlos Vlancos

◀ Compañero de Emeterio Fragué.

FUE 75 **CON** 70 **INT** 60 **DES** 85
TAM 80 **POD** 35 **APA** 75 **EDU** 60

Puntos de Vida: 15

Cordura: 35

Habilidades: Descubrir 60%, Escuchar 70%, Arma cuerpo a cuerpo (cuchillo) 80%, Arma de fuego corta (revólver, cal. 45) 35%.

Michael Olive

Profesor de Filología alemana en la Miskatonic, amigo del profesor Georges Zamañorre.

FUE 40 **CON** 60 **INT** 75 **DES** 50
TAM 50 **POD** 65 **APA** 60 **EDU** 95

Puntos de Vida: 11

Cordura: 65

Habilidades: Conducir automóvil 21%, Lengua propia (alemán) 80%, Historia 70%, Buscar libros 40%, Combatir (arte marcial Savate) 50%.



M. Olive

Ernest Urdisch

◀ Se trata de un profundo con apariencia humana, enviado por los suyos para liberar a Tartessos de los profanadores mi-go.

FUE 65 **CON** 75 **INT** 85 **DES** 60
TAM 60 **POD** 90 **APA** 55 **EDU** 100

Puntos de Vida: 14

Cordura: 0

Habilidades: Arqueología 60%, Charlatanería 35%, Otras lenguas (Español) 40%, Buscar libro 75%, Mitos de Cthulhu 45, Nadar 100%, Ocultarse 80%, Psicología 40%, Arma fuego corta (revólver cal.38) 35%.

Hechizos: Consunción, Crear un portal, Inducir al pánico, Nube mental.

E. Urdisch





M. Cabó

Montserrat Cabó

◀ Hermana de Jordi Cabó.

FUE 50 **CON** 65 **INT** 70 **DES** 75
TAM 45 **POD** 60 **APA** 70 **EDU** 75

Puntos de Vida: 11

Cordura: 60

Habilidades: Otras lenguas (inglés) 60%, Persuasión 45%, Primeros auxilios 50%, Psicología 30%.

Jordi Cabó

Profesor de Historia de la Universidad de Barcelona, en busca de la mítica ciudad de Tartessos. Es vital para la continuación de la campaña que salga vivo y cuerdo de la aventura.

FUE 55 **CON** 60 **INT** 70 **DES** 60
TAM 65 **POD** 55 **APA** 50 **EDU** 100

Puntos de Vida: 13

Cordura: 55

Habilidades: Arqueología 60%, Ciencias ocultas 35%, Historia 90%, Otras lenguas (inglés) 40%, Otras lenguas (latín) 75%, Buscar libros 55%, Teología 60%.



J. Cabó

Emeterio Fragué

◀ Gánster barcelonés que sigue a Jordi Cabó con la intención de saquear Tartessos.

FUE 60 **CON** 65 **INT** 75 **DES** 65
TAM 50 **POD** 50 **APA** 65 **EDU** 70

Puntos de Vida: 12

Cordura: 50

Habilidades: Conducir automóvil 40%, Charlatanería 65%, Descubrir 40%, Arma de fuego corta (pistola cal. 38) 65%.



E. Fragué



F. Arbor

Fernando Arbor

◀ Compañero de Emeterio Fragué.

FUE 50 **CON** 60 **INT** 40 **DES** 50
TAM 60 **POD** 60 **APA** 50 **EDU** 35

Puntos de Vida: 12

Cordura: 60

Habilidades: Conducir automóvil 60%,
 Charlatanería 45%, Arma de fuego larga
 (escopeta) 40%.

Humanos alterados

FUE 90 **CON** 60 **INT** 0 **DES** 40
TAM 60 **POD** 0 **APA** 5 **EDU** 0

Puntos de Vida: 12

Cordura: 0

Tipo de ataque: Herramienta de minero (especie
 de pico) 45% 1D6.

Protección: Ninguna.



Humano
alterado



Byakhee

Byakhee

◀ **FUE** 85 **CON** 75 **INT** 55 **DES** 70
TAM 85 **POD** 55 **APA** - **EDU** -

Puntos de Vida: 16

Cordura: 1/1D10

Habilidades: Lucha (garras) 45% 2D6.

Protección: 2 puntos de piel correosa.

Mi-Go

FUE 65 **CON** 60 **INT** 100 **DES** 70
TAM 50 **POD** 65 **APA** - **EDU** -

Puntos de Vida: 11

Cordura: 2/1D10

Tipo de Ataque: Lucha (pinzas) 45%
(Daño 1D6), Tubo lanza-rayos 40%
(Daño 2D6).

Protección: todas las armas que pueden empalar le hacen el mínimo daño.

Hechizos: algunos de ellos (1 en 1D6) sabe invocar retoños oscuros de Shub-Niggurath.



HECHIZOS QUE APARECEN EN ESTE CAPÍTULO

Consunción

Coste: Puntos de Magia y Puntos de Cordura variables.

Tiempo de ejecución: Instantáneo.

Un poderoso hechizo ofensivo que causa lesiones físicas a un objetivo. El hechicero invierte tantos Puntos de Magia como desee y la mitad de esa misma cantidad en Puntos de Cordura. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de **POD** contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo recibirá un repentino y aterrador estallido de energía que hará que su carne se consuma y ennegrezca. El objetivo perderá 1 Punto de Vida por cada Punto de Magia invertido en el hechizo.

Inducir pánico

Coste: 12 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo.

Este hechizo provoca un terror escalofriante que rompe la concentración del objetivo e interrumpe sus acciones. El hechicero debe ser capaz de ver al objetivo y apuntarle con un dedo mientras entona esta maldición.

El desconcierto repentino provoca la pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura a la víctima, que además se sentirá forzada a huir y buscar refugio en un lugar seguro, cualquier lugar en que esa persona se sentiría segura en condiciones normales.

Invocar a un dios

Coste: 1 + Puntos de Magia por persona; 1D10 Puntos de Cordura (solo el ejecutante).

Tiempo de ejecución: 1-100 minutos.

Los hechizos de Llamada traen al avatar, dios o Primigenio ante el hechicero. Ejecutar este tipo de hechizos es realmente peligroso, incluso para los sec-tarios. Solo el sacerdote de una secta o alguien muy desesperado decidiría llamar a una deidad de los Mitos. Aquí se exponen unos cuantos. Es probable

que exista tanto un hechizo de Llamada como uno de Expulsión para cada Primigenio y para cada dios de los Mitos.

Es posible que un grupo participe añadiendo poder a los hechizos de Llamada, con el hechicero actuando como foco para el grupo. Cada uno de los presentes gasta 1 Punto de Magia. Aquellos que conozcan el hechizo podrán sacrificar cualquier cantidad de Puntos de Magia (e incluso consumir Puntos de Vida). La cantidad total de Puntos de Magia invertidos es la probabilidad de que el hechizo surta efecto expresada en un porcentaje. Por cada Punto de Magia invertido, el grupo deberá entonar un cántico durante un minuto, pero nunca durante más de 100 minutos. Un resultado de 100 en la tirada del hechizo siempre producirá un fracaso y todos los Puntos de Magia sacrificados se perderán.

El hechicero también pierde 1D10 Puntos de Cordura en la ejecución del hechizo. Todos los presentes perderán Puntos de Cordura si la deidad se manifiesta. El Guardián deberá representar la situación y crear alguna motivación para el comportamiento de la entidad. Normalmente, cuando una deidad de los Mitos llega a la Tierra, desea quedarse aquí y suele estar hambrienta.

LLAMAR A SHUB-NIGGURATH

Invoca a Shub-Niggurath ante un altar de piedra consagrado a tal efecto. Este altar se debe instalar en una zona silvestre y húmeda, a cielo descubierto. El hechizo se debe ejecutar desde el altar en una noche de luna nueva.

Cada Llamada a la diosa oscura requiere sangre fresca para consagrar el altar. Un altar bañado en la sangre de una cantidad de víctimas equivalente a **TAM** 200 o más añade 20% a la probabilidad de éxito al Llamar a Shub-Niggurath, y cada retoño oscuro presente añade otro 10%.

LLAMAR A NYARLATHOTEP

Mientras el grupo ritual recita los cánticos del hechizo, una música de flauta o tambores sonarán al

compás, todos los presents entrarán en trance, dejando sus cuerpos fuera de control. Materiales necesarios para el ritual, pelo negro de diferentes criaturas, tierra y ceniza negra, sangre o esperma negro, incienso acre, velas usadas en algún otro ritual y por ultimo instrumentos aflautados. Ver a Nyarlathotep supone la perdida de 1D10/1D100 de **Cordura**.

INVOCAR RETOÑO OSCURO DE SHUB-NIGGURATH

Coste: 1Puntos de Magia por cada 10% de probabilidad éxito, 1D4 Puntos de Cordura se tenga o no éxito.

Tiempo de ejecución: 1-100 minutos.

Para invocar a un retoño oscuro es necesario estar en un bosque al aire libre durante el novilunio, debiendo sacrificar a una criatura de un tamaño como mínimo de 8, deberá practicarle cortes de forma ritual con una daga ceremonial, el tiempo en que dure el sacrificio, el hechicero deberá ir entonando cánticos de invocación. En ese momento desde la oscuridad aparecerá el retoño oscuro.

Nublar la memoria

Coste: 1D6 Puntos de Magia, 1D2 Puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: Instantáneo.

El hechizo impide que la víctima sea capaz de recordar conscientemente un acontecimiento determinado. El ejecutante debe poder ver a su objetivo, y este debe ser capaz de recibir sus instrucciones. El hechizo surte efecto de inmediato si el hechicero vence en una tirada enfrentada de **POD** contra el objetivo. Si gana el hechicero, la mente del objetivo se bloqueará psicológicamente en lo que respecta a un incidente determinado. Si el incidente fue aterrador, puede que la víctima sufra pesadillas vagamente relacionadas con él. Si el hechizo fracasa, los acontecimientos se volverán más vívidos en la mente de la víctima.

El hechicero debe conocer el evento específico que se desea bloquear. El hechicero no puede dar una

orden vaga como «Olvida lo que hiciste ayer». En su lugar, deberá citar un evento concreto, como «Olvida que fuiste atacado por un monstruo». Este hechizo no puede bloquear el conocimiento de los Mitos de Cthulhu ni de sus hechizos, a no ser que sea algo fuertemente relacionado con un acontecimiento concreto, ni tampoco es capaz de curar la locura ni evitar una pérdida de **Cordura**.

Portal

(Ver Hechizos de Portal en el *Manual del Guardián* página 270)

Coste: Puntos de Magia y Cordura variables.

Los hechizos de Portal se utilizan para encontrar y crear portales a otras dimensiones, lugares, momentos o mundos, permitiendo, con un solo paso, desplazarse grandes distancias.

Crear un Portal: El gasto de puntos de **POD** depende de la distancia que quiera recorrer el hechicero. Los primeros 150 kilómetros suponen un coste de cinco puntos de **POD**. A partir de ahí, cada cinco puntos de **POD** extra gastados multiplican la distancia por diez.

Atravesar el Portal: Cruzar un Portal implica gastar tantos Puntos de Magia como un quinto de la cantidad de puntos de **POD** empleados para crear el Portal. Por ejemplo, atravesar un Portal creado con 20 puntos de **POD** requiere el gasto de cuatro Puntos de Magia. Adicionalmente, cruzar un Portal también impone la pérdida de un Punto de Cordura. En el caso de que el usuario no disponga de suficientes Puntos de Magia podrá gastar Puntos de Vida hasta alcanzar la cifra requerida, a razón de un Punto de Vida por cada Punto de Magia que le falte.

Encontrar un Portal: El coste de encontrar un Portal es un Punto de Magia y 1D3 Puntos de Cordura. Los gestos y cánticos necesarios permiten revelar cualquier Portal que se encuentre dentro del campo de visión del oficiante.

INTRODUCCIÓN: ABRIL/MAYO 1922

Tras los últimos sucesos, es probable que el grupo desee reponerse físicamente en alguna ciudad grande, como Sevilla o Madrid. El profesor Cabó, mientras tanto, se compromete a hacer algunas averiguaciones sobre el significado de la frase de Zamañorre, el cual se mantiene en un hosco silencio. Afirmará que un colega suyo, llamado Luis Redentor, postuló hace unos años unas curiosas teorías sobre una extraña religión antigua, basada en el culto a fantásticos demonios. Por supuesto, lo único que consiguió fue crearse fama de excéntrico y lunático, teniendo que abandonar, al menos en parte, sus investigaciones. Sin embargo, el profesor Cabó ha reconocido en los mi-go de Tartessos a una de las razas que Redentor describía. Si alguno de los investigadores, a raíz de los grabados del templo de Tartessos, intenta ponerse en contacto con la clínica privada donde se encuentra Richard Harper, la telefonista le informará que la comunicación está cortada: al parecer, se ha producido algún accidente. Algunas averiguaciones (llevadas a cabo por algún compañero que aún se encuentre en USA) les permitirán conocer el testimonio de la única superviviente, la enfermera personal de Richard, Christine Palmer; quien confesará entre balbuceos: «Algo, como un ser sin forma, cayó sobre la clínica, haciéndola pedazos junto a sus ocupantes, y arrebatando intacto a Richard. ¡Y lo más horrible de todo es que este reía a carcajadas mientras se elevaba por los aires!». Al cabo de cierto tiempo, las gestiones de Cabó darán resultado: el director general del Archivo Histórico de Simancas, don Luis Redentor, ha contestado afirmativamente a su carta. El grupo será recibido por él en el mismo archivo, situado en el castillo del mismo nombre, en la Villa de Simancas, provincia de Valladolid.

CUARTA PARTE LA CIUDAD DE LOS PILARES

« ... Un ángel poderoso alzó entonces una piedra, como una gran rueda de molino, y la arrojó al mar diciendo: “Así, de golpe, será arrojada la Gran Ciudad, y no aparecerá ya más (...). Porque tus mercaderes eran magnates de la tierra, porque con tus hechicerías se extraviaron todas las naciones, y en ella fue hallada la sangre de los profetas y de los santos y de todos los degollados sobre la tierra...”». *Apocalipsis* 18:21-24





EN EL ARCHIVO DE SIMANCAS

Don Luis Redentor es un individuo de mediana edad, de cuerpo muy delgado, casi consumido, y mirada febril. Recibirá al grupo en privado en su propio despacho. Tras un breve relato de lo sucedido, y como respuesta a la frase de Zamañorre, aconsejará que consulten el *Necronomicón*. A las preguntas de los investigadores, explicará que el *Necronomicón* es la traducción en castellano de *Al-Azif*, obra escrita hacia el año 730 por un poeta loco llamado Abdul al-Hazred, que dedicó su vida a estudiar criaturas con las que se enfrentan los investigadores. En su obra las describe con detalle, narrando también su origen y destino: exterminar a la raza humana y reinar sobre la Tierra. Él tiene un ejemplar en castellano del libro, traducido en León hacia el año 1300, y está dispuesto a consultarlo para buscar la información que los jugadores necesitan. Si estos intentan consultar el

libro ellos solos, se llevarán una desilusión: escrito en castellano medieval, y con un estilo ampuloso y enrevesado, es ininteligible para todo aquel que no saque un éxito especial en **EDU**. Los investigadores deben comprender, además, que Luis ya ha consultado el libro con anterioridad, y que puede encontrar en semanas lo que otro tardaría meses en hallar. Concretamente, Redentor tardará 1D4 semanas en encontrar dicha información.

Durante ese tiempo, los investigadores pueden intentar encontrar algo más sobre Al-Hazred en el archivo. Abdul al-Hazred era originario de Sana, en Yemen. Era un estudioso que visitó las ruinas de Babilonia y los subterráneos secretos de Menfis. Asimismo, se dice que pasó diez años de su vida en Roba-el-Jali, también llamado Dahna, el desierto escarlata. Según parece, este desierto está habitado por espíritus y monstruos malignos. En los últimos

años de su vida residió en Damasco, donde escribió su obra. Sobre su muerte circulan dos versiones diferentes. Ibn-Khallikan, que escribió una biografía sobre él en el siglo XII, cuenta que fue devorado por un monstruo invisible ante gran número de testigos. Otra tradición cuenta, sin embargo, que escribió el Al-Azif en una sola noche, intrigado por un preceptor sobrenatural que lo inició en los secretos de lo arcano, y que murió al terminar su obra. Los investigadores perderán 1 Punto de Cordura por esta información.

Pasado el tiempo necesario, Redentor encontrará en su libro la referencia que necesitan los jugadores:

«De los primeros Engendrados, escrito está que esperan siempre al umbral de la Entrada, é la dicha Entrada se encuentra en todas partes é en todos tiempos, ca Ellos non conocen tiempo ni lugar, sino existen en todo tiempo é todo lugar, a la vez é sin parecer, é los hay de Ellos que tomar pueden diferentes formas é Maneras, é revestir una Forma dad é un Rostro sabido; é las Entradas de Ellos están en cualquier, más la primera es aquella cuya fize avrir, a saber: Irem, Cibdat de los muchos Pylares, Cibdat so el Desyerto, más sy ome alguno dixere la Palabra prohibida vvirá allí una Entrada é podrá aguardar a Los Que Atravesaren dicha Entrada, que asy podrán ser: Doles é el mi-go, é el pueblo Cho-Cho, é los Profundos del Mar, é los Gugos é las Descarnadas Animalias de la noche, é los Chogotes é los Vornis, é los Santacos que fazen custodia de la Kadat del Desyerto de los Yelos é la Meseta de Leng. Que todos por igual son fijos de los Dioses Primeros. Pues aconstesció que, la Grande Rraza de Yit non aviedo conzierto con los Primigenios, nin estos con aquella, nin ambos com los Dioses Primeros, é separados todos, dexaron a los Primigenios el selorio del Universo Mundo, ca tornando de Yit la dicha Grande Rraza, tomó la Su Morada en un tiempo de la Tierra por venir, é todavía non conocido de los que agora caminan por sobre della. E aquí mesmo aguardan Ellos fasta que tornen otra vegada de los bientos é las Vozes que antes los llebaron é Lo Que Caminó sobre los Biéntos del Mundo é de los espazios vacios que están entre las estrellas por siempre».

Si los investigadores indagan sobre esa Irem, «Ciudad de los Pilares», en el mismo archivo podrán averiguar lo siguiente: la ciudad de Irem fue construida por Shedad, el último de los déspotas de la tribu surela de Ad. Se la conocía también como la «Ciudad sin nombre» o la «Ciudad de los Pilares». Algunos afirman que se encuentra cerca de Hadramaut; otros, que está sepultada bajo las ardientes arenas del desierto de Dahna. De todos modos, ninguno de los que han partido en su busca ha regresado jamás. Según una antiquísima profecía, solo los que han sido elegidos especialmente por los dioses del mal pueden llegar hasta ella.

Si los jugadores atan cabos, sabrán ahora el significado de las palabras de Zamañorre: deben «seguir los pasos del viejo loco» (Alharzed) viajando hacia el desierto de Roba-el-Jali, hacia la ciudad de Irem, donde se encuentra la puerta tras la que se hallan sus hijos.

ARABIA EN 1922

La península de Arabia ocupa una superficie de unos 3.000.000 km² de extensión. El terreno es fértil en costas y en algunos puntos del interior; el centro está formado por una gran meseta rodeada de desiertos de arena con algunos oasis. El clima es templado en las regiones montañosas del sur y excesivamente cálido al norte, en la costa occidental. El suelo produce café, algodón, incienso, goma, mirra, aloe, caña de azúcar, cocos, aromas preciosos y árboles frutales. Los animales más representativos son la pantera, el leopardo, el lobo, el jabalí, el chacal, el zorro, la gacela, el asno, el buey, la cabra, la oveja y, especialmente, el camello y el caballo. La moneda local es el rial y el dinar. Un rial de plata son 100 dinares. En el interior se habla el árabe (con infinidad de dialectos) y en las ciudades importantes es corriente hablar además el turco y el inglés. Geográficamente, puede dividirse en seis zonas: Heyaz, a lo largo del Mar Rojo; Yemen, al sur de Heyaz; Omán, al sudoeste; Ahasa e islas Bahreim, en el Golfo Pérsico; y Neyed, en el centro. El territorio consiguió independizarse de la dominación

turca en 1918, pasando a ser un protectorado inglés. En la práctica, sin embargo, la Corona solo tiene verdadero poder en el protectorado de Adén, aunque mantiene cierta influencia sobre el emirato de Bahrein, el territorio de Hadramaut (en guerra civil) y la Costa de los Piratas, dividida entre varios jeques que luchan entre sí. Hussien, rey de Heyaz y Jerife de la Meca, y Abd el Aziz Ibn Saud, sultán de Nedj (perteneciente a la secta Wahabita), se encuentran en guerra desde 1921. La ruta más fácil y rápida para los investigadores es desplazarse hasta Gibraltar (posesión inglesa), desde donde podrán tomar un barco con destino al puerto de Adén, por el canal de Suez. Los barcos que cubren esa ruta prosiguen su viaje dirección Bombay, por lo que deberán organizar desde allí su expedición hacia el desierto de Dahna.

EL VIAJE

Durante el viaje, todo aquel personaje que no pase una tirada de **POD**, tendrá la siguiente pesadilla: en ella se verá desnudo, atado de nuevo a una mesa de piedra, en una sala que reconocerá sin dificultad como

el sótano del castillo de Tournoir (ver el capítulo 1). Reconocerá a sus compañeros, atados como él en mesas similares e inconscientes. Una figura, vestida con amplios ropajes, se acercará a él. Se trata del zombi mago Streé Tournoir. Su carne está podrida, y su cara cuelga a jirones de su sonriente calavera. En las cuencas vacías de sus ojos brillan dos brasas de fuego. Con voz cavernosa dirá: «¿Por qué luchas contra nosotros, estúpido? Lo que fue ya es, y nadie puede cambiarlo». A continuación, lanzará una carcajada. Su cara estallará entonces, y el asombrado jugador podrá ver que debajo de ella se encuentra el rostro burlón de Richard Harper. El tatuaje en el hombro le empezará a doler, como aquella vez en el restaurante de Nueva York (ver el capítulo 2); convirtiéndose, de hecho, en una mancha de lepra que se extiende de forma rápida, consumiéndole todo el cuerpo y pudriéndole en vida... El investigador despertará de este agradable entretenimiento bañado en sudor. Deberá tirar por **Cordura** (1/1D6).

El viaje en barco transcurre sin incidentes, exceptuando que el grupo deberá embarcar sus armas junto al equipaje, no pudiéndolas llevar encima durante



el trayecto (aunque es fácil portar sin que se note una pistola o revólver de mediano calibre, o un cuchillo pequeño). Las autoridades coloniales no pondrán problemas a que un grupo de blancos vayan armados, siempre y cuando las armas sean legales (ante lo cual, quedan excluidas escopetas recortadas, cartuchos de dinamita, cañones de campaña y otros accesorios del equipo básico del aventurero cthulhuideo).

ADÉN

La población es un vivero de aventureros y cortagargantas, de negocios dudosos y rápidos, y de muerte fácil. Tanto occidentales como árabes van siempre armados. En este pintoresco ambiente, los investigadores deberán organizar su expedición hacia el desierto de Dahna. Los primeros pasos en este sentido serán infructuosos: el desierto de Dahna es una de las

zonas más agrestes de Arabia, y hay que conocer muy bien los escasos pozos de agua para no morir de sed. Además, los nativos rehúyen la zona, ya que, según cuentan, está poblada por genios maléficos (*djinns*); y es necesario atravesar el desierto de Ahkaf para llegar hasta el puerto de Dohar (también llamado Al Bida), capital del emirato de El Qatar, bordeando toda la península. Desgraciadamente, los europeos no son muy bien vistos en esta región. En pocas palabras: los jugadores deben darse cuenta de que organizar por sus propios medios el viaje es imposible. Por fin, y cuando empiecen a desesperar, oirán hablar de un guía medio loco y poco fiable, casi una leyenda viva en Aden. Se hace llamar Yusufal-Akba, aunque es europeo, y podrán encontrarlo en un café llamado La flor del desierto.



Si los investigadores se aburren, es posible organizar una pelea en dicho café, al más puro estilo «pelea de taberna» entre los investigadores y algunos árabes. El mantenerse en pie al terminar, les haría ganar puntos en la estimación de Yusuf. Este es un aventurero francés llamado Henri de Graumont, oveja negra de una familia de sangre noble; lo abandonó todo en su día para alistarse en la Legión Extranjera. Amante del desierto, terminó por adoptar la religión musulmana y trasladarse a vivir a Arabia. Yusuf no querrá ni oír hablar de buscar ciudades perdidas, pero si el grupo le paga lo suficiente, 10.000 riales o más, accederá a llevarlos hasta el borde del Roba-el-Jali. Él se encargará de organizar la expedición, incluyendo la compra de equipo y armas. Instruirá al grupo sobre cómo montar en camello, y les facilitará ropa del desierto para no llamar la atención en El Qatar.

Interludio

Caso de que los investigadores hayan mencionado, a otro que no sea Yusuf, su intención de llegar a la ciudad de Irem, recibirán en la habitación de su hotel durante la noche la poco grata visita de seis "guardianes" (ver el apartado «Personajes no jugadores») armados de cuchillos curvos. Si el grupo duerme en habitaciones individuales, ellos también se dividirán para atacarlos. Todos llevan tatuado en medio del pecho el símbolo de Yog-Sothoth. Lucharán hasta la muerte, y en caso de caer prisioneros, se suicidarán aguantando la respiración hasta la asfixia (lo cual implica una notable fuerza de voluntad, por cierto). Si los investigadores les muestran el signo de Yog-Sothoth a Yusuf, este lo identificará inmediatamente como signo de la tribu de Ad, una tribu mítica que ocupaba el sur de Arabia en tiempos inmemorables, antes de emigrar hacia Dahna y desaparecer (es posible que los investigadores recuerden que la ciudad de Irem fue construida por Shedad, el último de los déspotas de Ad).

EL DESIERTO ESCARLATA

Los investigadores realizarán el viaje hasta Dohar en un rápido barco mercante, de cuyo patrón, un viejo americano, Xavier Hole, se dice que tiene tratos con los piratas que infectan la zona. Sea como sea, lo cierto es que nunca ha sido molestado, y este viaje no es una excepción. El único incidente se producirá si en el grupo hay una mujer, en ese caso Hole sondeará discretamente a los investigadores por si les interesa venderla. En el emirato de El Qatar los jugadores no tendrán demasiados problemas, a no ser que se hagan notar (vistiéndose a la europea, por ejemplo). En ese caso, despertarán hostilidad y quizá reciban alguna pedrada. Si atacan o amenazan a algún indígena, corren el peligro de ser linchados por la multitud. Yusuf guiará al grupo hasta el primer oasis de Roba-el-Jali, tras lo cual se despedirá, insistiendo al grupo para que vuelva con él. Es muy posible que los aventureros se nieguen (vaya jugadores de rol serían, sino), tanto más cuando, desde que pisaron los límites del desierto, todos sienten la sensación de que saben a dónde deben ir. Una fuerza misteriosa les guía en una dirección determinada. Durante dos semanas, y prescindiendo del mapa de Yusuf, el grupo se irá internando en el desierto. Irán encontrando oasis y pozos, pequeños pero suficientes para calmar su sed y la de los camellos. Por las noches, dormirán acompañados por un extraño murmullo. Una tirada de **POD** lo identificará como el Azif, el susurro de los demonios del desierto.

Para ver qué tal se desenvuelven los investigadores montando en camello, cada uno de ellos deberá tirar por **CON** y sacar un éxito especial. En caso de sacar alguno un fallo normal, tendrá todo el cuerpo dolorido, ya que habrá caído del camello más de una vez; en caso de sacar una pifia, significará que la caída ha sido más grave y se ha fracturado algún hueso. El jugador decidirá si es un brazo o una pierna. Esto le quitará 3 Puntos de Vida y, por supuesto, le imposibilitará su uso.

Igualmente, deberán hacer una tirada de **CON** para ver qué tal aguantan los rigores del desierto. Aquellos que fallen tendrán un modificador negativo de -10% en sus acciones, ya que estarán agobiados por el calor.

Por último, el perverso Guardián tirará tres veces 1D10. De 1 a 4 no sucederá nada; de 5 en adelante, el grupo sufrirá uno de estos encuentros:

1 - 4	Sin incidentes
5	Una docena de hombres armados, pertenecientes ya sea a Heyaz o a Nedj, avista a los investigadores y se dirige hacia ellos. Si estos no huyen, les interrogarán sobre su presencia en el lugar, exigiéndoles un pago por pasar por "sus" territorios. Si los investigadores huyen o atacan, lucharán contra ellos hasta perder un tercio de su gente, en cuyo caso huirán.
6	Los investigadores son emboscados por 2D6 guardianes de la tribu de Ad. Lucharán a muerte.
7	Durante la noche, mientras los investigadores descansan, se despertarán de repente por gemidos histéricos de sus camellos. Intentan avisarles de la presencia de 1D4 gules, que atacan a los investigadores con ganas de merienda.
8	También durante la noche, los jugadores recibirán esta vez la visita de 1D6 habitantes de la arena.
9	Durante la marcha, los investigadores verán, asombrados, una columna de fuego que se dirige hacia ellos. Se trata, al parecer, de un genio del fuego (los que saquen una tirada de Mitos de Cthulhu lo identificarán como un vampiro de fuego). Este amable vecino atacará aleatoriamente a los investigadores durante 1D6 turnos; luego se alejará. Es posible dañarle arrojándole arena (a razón de 1D3 de daño). Los investigadores tienen para ello que hacer una tirada de Esquivar , debiendo estar razonablemente cerca y usar un instrumento adecuado, como un cubo o un sombrero.
10	Los investigadores son atacados por un genio del viento invisible (tirada de Mitos de Cthulhu : un pólipio volante). Dispersará al grupo con un gran chorro de aire, y seguidamente se lanzará contra sus víctimas (incluidos los camellos; de hecho, los prefiere por tener más carne) para capturarlas y devorarlas en su cubil. Se retirará cuando se haya llevado el equivalente a un mínimo de 50 puntos de Tamaño: un camello tiene 30 puntos; un ser humano normal, 10.

IREM, LA CIUDAD DE LOS PILARES

Por fin, los supervivientes verán a lo lejos la silueta de una ciudad fabulosa, erizada de altísimos pilares que se elevan hacia el sol del desierto como los brazos de los condenados del infierno. Los edificios, de arquitectura extraña y casi inhumana, se encuentran intactos. Tampoco hay la más mínima mota de arena o polvo en las calles empedradas. La ciudad está inmaculada y desierta, como si sus habitantes la hubieran abandonado silenciosamente un minuto antes. Los investigadores no encontrarán alma viviente, y sin embargo... aquellos que pasen una tirada de **POD** tendrán la sensación de no estar solos: algo se desliza entre los edificios, el aire de la ciudad parece infectado de alientos extraños, ojos invisibles parecen observarlos impunemente desde las sombras... Dichos investigadores deberán tirar por **Cordura**, perdiendo 1D4 si no pasan la tirada. En el centro de la laberíntica ciudad, se alza un templo de formas tan extrañas y barrocas, que todo aquel que lo mire fijamente (y saque un éxito especial en **Descubrir**), tendrá la sensación de que cambia de forma continuamente (lo que le hará perder 1 Punto más de Cordura).

Dentro del templo, los investigadores encontrarán una sala vastísima, en la cual se encuentra una gigantesca estatua de figura humana, con esferas en lugar de cabeza; que ya vieron en los sótanos de la Asociación de la Puerta y la Llave (ver el capítulo 2), en la ermita de Bonanza y en el templo de la ciudad de Tartessos. Acurrucado a los pies de la estatua se encuentra lo que en otro tiempo fue un hombre. Es un ser de extremada vejez, desnudo, de ojos grandes y amarillos, sin pupilas. Los hombres del desierto lo llaman simplemente el ángel, y es el guardián del templo de Irem. En otro tiempo, su nombre era Aghu-El-Rash, y era el más sabio de los patriarcas de la tribu de Ad. Alzará la cabeza cuando los investigadores entren en la sala. Si alguno de ellos intenta agredirle al más puro y paranoico estilo Raja-saja, impactará siempre. Desgraciadamente, será el investigador el que reciba el daño de su propia arma, quedando el ángel intacto. Este hablará a



PÓLIPO VOLANTE

los investigadores con una voz muy apagada, muy cansada, tan vieja como el tiempo:

«¡Por fin habéis venido! Hace mucho que esperaba a los Elegidos de Yog-Sothoth. Solo aquellos que hayan sido marcados por el sagrado signo pueden atravesar la Puerta para enfrentarse a su Destino. Antes, sin embargo, deberéis responder a la Pregunta. Y esta es: ¿Cuál es el nombre del Dios que no ha sido, pero será?».

Aquí los jugadores deberán exprimirse el cerebro y revisar las notas. Saben que un nuevo dios ha de nacer, y que con él morirán sus hijos (ver el capítulo 2); saben su apariencia, un hombre sin sexo con una masa de esferas en lugar de cabeza (ver los capítulos 2 y 3); saben (o creen saber) que en el nacimiento del dios juega una

parte importante Richard Harper (ver el capítulo 3). Si recuerdan los estudios del profesor Zamañorre sobre ese dios (ver el capítulo 2), común en muchos pueblos mediterráneos y conocido en la península árabe como Umr at Tawil, el cual se cubre con un velo místico, y relacionan tanto las figuras del santuario de la Asociación de la Puerta y la Llave como las de la ermita de Bonanza, que llevaban un velo, sabrán cuál es el nombre del nuevo dios, de la Bestia que no debe nacer: Umr at Tawil, el Prolongador de la Vida, el que posee poder sobre todas las puertas del espacio y el tiempo, el Abridor del Camino. El Guardián dejará que los jugadores piensen tanto como haga falta. Luego les preguntará de uno en uno; si uno da la respuesta correcta, el grupo habrá superado la prueba.

LA GESTACIÓN DE UN DIOS, O EL CÓMO Y EL PORQUÉ DE ESTA CAMPAÑA

Llegados a este punto, es muy probable que los investigadores exijan a gritos el paradero de los niños y que les expliquen de una puñetera vez a santo de qué viene este montaje: Yog-Sothoth controla el espacio y el tiempo, mora en los intersticios de los planos del universo, y su poder parece no tener fin. Pero lo tiene. Su camino hasta la Tierra le está parcialmente vedado, y al estarle vedado a él, también lo está para los otros dioses: Azathoth y Shub-Niggurath solo pueden venir al planeta por cortos periodos de tiempo, y gracias a complicadas ceremonias. Los dioses que aquí se encuentran, como Cthulhu, Hastur o Ithaqua, ven sus poderes mermados, encontrándose como prisioneros, o adormecidos. El mensajero de los dioses, Nyarlathotep, el caos reptante, se propuso terminar con esta situación. Instruyó a agentes suyos para que prepararan la ceremonia de la venida de un nuevo dios, capaz de traer a los otros a la Tierra. Fueron elegidos treinta hombres. Se les inculcó en su simiente la esencia de Yog-Sothoth. Deberían haber sido reeducados, pero la ceremonia se truncó



por un desgraciado accidente. Sin embargo, el plan siguió adelante. Los supervivientes de estos elegidos tuvieron hijos, todos ellos humanos, pero tenían igualmente la esencia de Yog-Sothoth en su interior. Cuatro años después, fueron llamados. Ahora están en el lugar, y junto con aquel de los treinta que fue elegido de antemano, darán lugar a un nuevo dios: un dios con la esencia de Yog-Sothoth, pero sin sus limitaciones respecto a la Tierra, ya que habrá nacido de carne mortal. Un dios que permitirá la venida masiva de los otros dioses y el ocaso del hombre sobre la Tierra.

Si los investigadores le interrumpen preguntándole dónde está la puerta, él la convocará simplemente haciendo un círculo con las manos, formando en el aire un arco de un color rojo brillante. Si le preguntan cómo se puede detener la ceremonia, responderá moviendo la cabeza que «lo que está escrito no puede ser borrado». Solo aquellos que sean elegidos, aquellos que lleven la marca de Yog-Sothoth en el hombro, pueden atravesar la puerta. Así que los jugadores que lleven personajes que no formen parte de los veintiún elegidos deberán quedarse en la ciudad, junto con los posibles personajes no jugadores que les acompañen. El grupo de elegidos penetra en el arco rojo brillante... y desaparece.



GUL



Guardián

Guardianes

Son los últimos descendientes de la tribu Ad, consideran sagrada la ciudad de Irem y asesinarán a cualquiera que intente acercarse. La ciudad es tabú incluso para ellos, por lo cual no pondrán un pie en su interior.

FUE 75 **CON** 65 **INT** 40 **DES** 65
TAM 55 **POD** 30 **APA** 50 **EDU** 25

Puntos de Vida: 12

Cordura: 0

Habilidades: Sigilo 45%, Supervivencia 50%.

Armas: Cuchillo 75%, mosquete 40% (dispara una vez cada 6 turnos).

Matón árabe típico

FUE 75 **CON** 60 **INT** 50 **DES** 55
TAM 60 **POD** 40 **APA** 40 **EDU** 75

Puntos de Vida: 12

Cordura: 40

Habilidades: Combatir (arma blanca) 40%, Esquivar, 40%, Combatir (pelea) 50%.

Gules

Burlones devoradores de carroña.

En contadas ocasiones aquellas figuras eran completamente humanas, si bien solían aproximarse a la humanidad en grado diverso. Muchos de sus cuerpos, además de ser prácticamente bípedos, tenían cierta inclinación frontal y unos rasgos vagamente caninos. En su mayor parte, su textura era de una especie de desagradable gomosidad.

— H. P. Lovecraft, *El modelo de Pickman*

FUE 90 **CON** 60 **INT** 50 **DES** 70
TAM 65 **POD** 70 **APA** - **EDU** -

Puntos de Vida: 13

Cordura: 1/1D6

Tipo de ataque: Lucha (garras) 45% (1D6+1D4), mordisco 30% (1D6+1dD4).

Protección: 1 punto de piel correosa.



Matón
árabe

Vampiro
de fuego

Pólipos voladores

Terrores de las oscuras profundidades.

Una raza horrible y antigua de seres polipoides y totalmente alienígenas... Eran solo parcialmente materiales y poseían el poder del desplazamiento aéreo a pesar de la ausencia de alas... Evidencias de una plasticidad monstruosa y de lapsos temporales de visibilidad... también parecía asociarse a ellos ciertos silbidos singulares, y huellas de pisadas colosales formadas por cinco dedos circulares.

— H. P. Lovecraft, *En la noche de los tiempos*

FUE 200 **CON** 140 **INT** 75 **DES** 75
TAM 250 **POD** 100 **APA** - **EDU** -

Puntos de Vida: 39

Cordura: En un principio, el pólipo estará invisible, cogerá su comida y se irá. Si lo hieren, se volverá visible: 1D20 si se falla la tirada y 1D3 si se consigue.

Tipo de ataque: Lucha (tentáculo) 85% (1D10).

Armadura: 4 puntos

Vampiro de fuego

◀ Los que alimentan la llama.

Parecían miles de pequeños puntos de luz... ¡Y los miles de puntos de luz eran seres vivos de llama!

Allá donde tocaban, se encendía un fuego.

— August Derleth, *El morador de la oscuridad*

FUE - **CON** 35 **INT** 60 **DES** 95
TAM 250 **POD** 75 **APA** - **EDU** -

Puntos de Vida: 4

Cordura: 0

Tipo de ataque: Toque 85% (2D6 por quemaduras).

Protección: Las armas materiales no le afectan.



Pólipo
volador

INTRODUCCIÓN: EL LUGAR

Un resplandor dorado... una fugaz sensación de dolor, tan intensa como el clímax de un orgasmo...; y los investigadores atraviesan la puerta, encontrándose el lugar.

El lugar... ese paraje desolador; entrevisto a veces en pesadillas por genios y visionarios, esa frontera entre la fantasía y la locura. Los caprichos de Goya, *El jardín de las delicias* del Bosco, el Infierno de Dante, los poemas de Poe, la música enloquecedora de los flautistas de Azathoth; no son más que fragmentos confusos de un horror mucho más grande. El lugar existió mucho antes que el hombre, y continuará existiendo mucho después que él.

Los investigadores se encuentran en una pequeña loma, bajo un arco de piedra tallada. Ante ellos se encuentra una llanura, extensa hasta perderse la vista, completamente cubierta de esqueletos; tantos que no dejan ver ni un solo palmo de tierra. No hay otros desniveles en el terreno que la loma en la que se encuentran, ni crece ningún tipo de planta. El cielo sobre sus cabezas es del color de la sangre coagulada, y el aire tiene una pestilencia fétida, como el olor de un cadáver que se quema.

Pasar por la puerta cuesta a los investigadores 1 Punto de Cordura y 1 Punto de Magia. La encantadora visión del lugar supone igualmente tirar por **Cordura**, perdiendo 1D8 de fallar. En el lugar, sin embargo, los investigadores tienen una pequeña ventaja: no se volverán locos por mucha **Cordura** que pierdan, ante lo cual se ignoran las reglas relativas a locura temporal, locura indefinida o locura permanente. En caso de que alguien quede a 0 Puntos de Cordura, se moverá como un zombi junto a los otros investigadores. «Algo» (como se verá más adelante) está interesado en que los investigadores lleguen por su propio pie a su destino.

QUINTA PARTE LA BATALLA FINAL

«... ¡Aquí está la sabiduría! Que el inteligente calcule la cifra de la Bestia: pues es la cifra de un hombre. Su cifra es 666...». *Apocalipsis* 13:18





Sentada al pie de la loma se encuentra una figura humana, cubierta de harapos ensangrentados y llagas purulentas, que aprieta contra su pecho el esqueleto de un niño pequeño de no más de dos años.

Si se le acercan, los jugadores se darán cuenta de que es Joe King, su viejo compañero de armas, desaparecido cuando raptaron a los niños (ver capítulos 1 y 2). Está llorando sangre, un hilillo de baba se le escurre de la boca y sus ojos están en blanco. Canturrea continuamente: «El amor es el arma más poderosa. El amor es el arma más poderosa». Si los investigadores le hablan y se dan a conocer, les dirá: «Seguid el río hasta el pozo. Os están esperando». No podrán sacarle ninguna información más.

Si algún jugador listillo dice que ya tiene bastante e intenta volver a Irem por el portal, se llevará un chasco: por este lado no funciona.

Al cabo de cierto tiempo caminando (los jugadores no podrán calcular cuánto: no hay puntos de referencia y los relojes no funcionan), el grupo se tropezará con un río de color negro como el carbón. El líquido es inodoro, pero disolverá en el acto todo lo que moje (ya sea una bota, un dedo o un lápiz). Si los investigadores lo siguen en la dirección de la corriente, no tardarán en llegar a un pozo enorme, de centenares de metros de diámetro y miles de profundidad, por el que cae el río oscuro. Una tirada de **Descubrir** permitirá a un observador atento darse cuenta de que hay varios niveles que escalonan el pozo. Una estrecha escalera, tallada en la pared de piedra, permite a los investigadores bajar de uno en uno. Al parecer, el río oscuro se transforma en nubes negras, ya que los investigadores no encontrarán dónde cae.

EL REINO DEL AGUA

El primer nivel del pozo es una enorme extensión de barro, negruzco y pestilente, que los investigadores deberán atravesar para llegar al siguiente tramo de escaleras. El barro les llega hasta la cintura, haciendo la marcha muy difícil. De pronto, surgirá ante ellos una masa amorfa, formada al parecer del

mismo fango negro que los rodea: se trata de una secreción informe, y atacará inmediatamente.

Si los jugadores consiguen ahuyentar al ser, un rayo rasgará el cielo de sangre y se oirá el retumbar de un trueno por todo el pozo. El grupo llegará sin dificultades al siguiente tramo de escaleras.

EL REINO DE LA TIERRA

El segundo nivel es un laberinto de paredes de piedra de unos quince metros de alto. Los investigadores pueden orientarse (con un éxito crítico en **Descubrir**) mientras bajan por las escaleras, ya que tienen una visión completa del laberinto, para encontrar la salida fácilmente una vez en él. Los pasillos del laberinto son estrechos, por lo cual los investigadores tendrán que avanzar de uno en uno. De repente, una tirada de **Descubrir** les permitirá oír, delante suyo, algo parecido a una tos gutural... y un ser humanoide de ojos rojo-amarillentos se lanzará contra el primero de ellos doblando la esquina.

Si los jugadores consiguen eliminar al ghash (pues eso es lo que es), volverán a sucederse el rayo y el trueno, como la vez anterior. El grupo llegará sin más dificultades al siguiente tramo de escaleras.

EL REINO DE FUEGO

El tercer piso es una superficie ardiente y rojiza, en la cual hace un calor de infierno. Pequeños chorros de lava surgen continua e inesperadamente de volcanes en miniatura (los investigadores deberán sacar un éxito en **Esquivar** para no ser salpicados por alguno de ellos (perdiendo 1D3 Puntos de Vida). Uno de esos volcanes reventará, mostrando algo muy parecido a un lagarto (llamada salamandra, por cierto) con el cuerpo cubierto de vivos colores y envuelto en llamas, que empezará a escupir flema de fuego contra los investigadores.

La salamandra bloqueará el paso de los investigadores hasta su muerte. Eliminada, el grupo podrá continuar. Se volverán a repetir de nuevo el rayo y el trueno.





EL REINO DEL VIENTO

El cuarto piso es una vasta extensión llana, azotada por un fortísimo viento, que obligará a los investigadores a avanzar con mucha lentitud. De repente, un rugido de animal salvaje se impondrá al aullido del viento y un ser alado, grande como un elefante y con una cabeza que recuerda la de un caballo, se lanzará contra ellos.

Si se elimina el shántak, el viento cesará de repente, y el rayo y el trueno se oirán mucho más lejanos que las otras veces. Los supervivientes podrán bajar sin problemas al último tramo de escaleras.

LA CEREMONIA FINAL

En el fondo del pozo se alza un templo barroco y decadente, tan grotesco y perverso como las gárgolas leprosas de nuestras catedrales; y tan poco humano como estas. La única vía de acceso parece ser un gigantesco portal de entrada. Sin embargo, nada más se acerquen al umbral, serán absorbidos hacia la oscuridad del interior por una fuerza invisible, y las puertas ciclópeas se cerrarán con estrépito.

Cuando los investigadores se levanten, se darán cuenta de que han perdido todas sus armas, y que van vestidos únicamente con unas simples túnicas

negras. Su tatuaje escuece como el demonio. Pronto se dan cuenta de que no están solos: en las penumbras, pueden distinguir con dificultad un gentío de extraños, un amasijo de cuerpos informes con apéndices monstruosos que emiten sonidos guturales. La muchedumbre se encuentra a unos diez o quince metros de los investigadores y los rodean por tres lados. En el cuarto, se alza un gigantesco estrado, en el cual se encuentra un altar negro. Hay un grupo de personas ante él: uno de ellos es su «viejo amigo» Richard Harper, perfectamente consciente. Hay, además, un individuo alto, de tez morena y nariz aguilena, y dos seres que se mantienen en las sombras: uno parece una mujer, envuelta en un amplio manto negro con una capucha que le cubre el rostro; el otro ser es un pedazo de oscuridad de forma humanoide, sin rasgos distinguibles. Tras él se encuentra una gran esfera de luz, en el interior de la cual los investigadores distinguirán unas figuras que se agitan: el grupo ha encontrado a sus hijos, por fin.

Alzando la voz, Richard Harper dirá entonces:

«¡Oh Nyarlathotep, Mensajero de los Dioses! Aquí están los Elegidos de Yog-Sothoth: aquellos que tienen la Marca de la Bestia. Aquellos que han sacrificado criaturas del agua, de la tierra, del fuego y del viento. Aquellos que han llegado hasta el lugar de su muerte por su propia voluntad. Gracias a sus esfuerzos, Él será la Puerta».

En caso de que alguno de los jugadores intente hacer algo (al más puro y desesperado estilo Indiana Jones o similar), el Guardián le comunicará que se encuentra totalmente inmovilizado. Pueden hablar, sin embargo (con lo cual, es bastante probable que al pobre Richard empiecen a caerle encima menciones poco respetuosas hacia sí mismo, y a sus ancestros hasta la quinta generación, por lo menos).



SHÁNTAK

El ser llamado Nyarlathotep sonreirá, apenas un poco, y dirá con voz profunda y suave:

«Me has servido bien, Richard. Sírvenme ahora por última vez, antes de pudrirte en tu infierno».

Richard será elevado entonces por una fuerza invisible por encima de los investigadores. Empezará a aullar de dolor, mientras uno a uno sus miembros se retuercen y sus huesos se astillan. De su boca surgirá un grito inhumano de desesperación, que se transformará al instante en una cascada de vómito y sangre. Luego, estallará en mil pedazos. Sus restos flotarán en el aire, mientras el ser oscuro levanta los brazos y empieza a entonar una extraña melodía, compuesta únicamente de sonidos guturales. La esfera de luz estallará, y los niños flotarán entre sollozos hacia la masa informe que antes era Richard Harper. Cuando estén todos flotando en

ella, la mujer encapuchada alzará las manos a su vez, haciendo flotar cada vez más rápido unas esferas negras; las cuales girarán formando órbitas de complicado diseño. Igual que las esferas, también los niños empezarán a girar cada vez más rápido, haciéndose pedazos poco a poco, hasta que se produce un estallido de oscuridad. Se oye entonces claramente un chillido agudo y desgarrador, como el de una mujer dando a luz un monstruo...

Este fascinante espectáculo habrá costado a los pachuchos investigadores 2D10 de **Cordura** si no pasan la tirada, y 1D6 si la pasan.

Todo ha terminado. Los restos de los niños y de Richard Harper han desaparecido. Encima del altar yace el cuerpo de un adolescente, sin sexo, con un velo cubriéndole la cara. Nyarlathotep besa con sus labios suavemente el velo, dando vida al Nuevo Ser, y este se levanta...

Nyarlathotep lanza una carcajada mientras cubre con un manto la desnudez del Ser, y dándole un cuchillo de extraña forma le dirá:

«Realiza ahora la comunión con tu auténtica raza, Umr at Tawil, Prolongador de la Vida y Señor de la Puerta: ¡degüella a estos seres inferiores y rompe con tu pasado carnal! Ahora, eres un Dios».

Los investigadores son obligados a ponerse en fila ante Umr at Tawil, el cual se dispone a degollarlos uno por uno... en ese momento, los jugadores (que sigan cuerdos) oirán en sus mentes la voz de Joe King:

«El amor es el arma más poderosa, el amor es el arma más poderosa».

Así pues, si alguno de los investigadores le dice a Tawil alguna frase cariñosa, de las que un padre le diría a un hijo, el brazo de este vacilará: se quitará lentamente el velo, y los investigadores verán, en lugar del repugnante amasijo de esferas que teóricamente debería tener, un rostro de adolescente; en el cual verán la suma de los rasgos de sus hijos.

☉ Una lágrima cae por la mejilla de Umr at Tawil.

☉ Nyarlathotep grita «¡No!», y hay algo muy parecido al miedo en su voz.

☉ La lágrima estalla contra el suelo.

Se oye, una vez más, el retumbar del trueno. Las paredes del templo empiezan a agrietarse, y al cabo de poco, el techo del templo se hunde, precipitándose sobre la muchedumbre de monstruos y sobre los investigadores...

LA ÚLTIMA PRUEBA

Los investigadores se despiertan en un desierto de arena blanca, bajo un sol cegador. Junto a ellos se encuentra Tawil. Está llorando, abrazado al jugador que le haya hablado. Es evidente que está aterrizado. Ante los investigadores aparece entonces la figura de un anciano de larga barba gris, vestido con una túnica blanca, con un largo cayado dorado en la mano derecha (evidentemente, se trata de Nodens). Señalará al niño y dirá con tono autoritario:

«¡Entregadme a la Bestia, mortales; para que pueda ser destruida!».

El niño llorará aún más, abrazándose con más fuerza al investigador. Si el grupo se niega a entregarle el niño, o intenta algún acto de violencia contra Nodens, este hará aparecer a medio centenar de ángeles descarnados de la noche; tras lo cual volverá a formular su exigencia:

«La Bestia debe morir, ya que su mera existencia es un peligro para la Tierra. ¡Entregádmela o pereced!».

Si los jugadores se niegan de nuevo a entregarle al niño... sonreirá y dirá, en voz baja: «Entonces... el amor ha vencido».

...

Y los investigadores despiertan en una sala del Hospital St. Gregory, en Nueva York. La enfermera jefe, Cathy Seaman, les informará de que se encuentran a 6 de marzo de 1922; son las 18 horas. Al parecer, sufrieron un ataque a las 16 horas (ver el capítulo 2).

Todos los investigadores (y personajes no jugadores) que han muerto o enloquecido a lo

largo de la campaña lo han hecho durante los cinco minutos del ataque. Para el resto del mundo, no ha pasado nada (aunque esto no es exacto: el médium Martin Smiley, de Londres; y la hechicera Silvie Poison, de Nantes, han llegado a intuirlo, ya que sus poderes no conocen fronteras).

El tatuaje de los investigadores, por cierto, se ha transformado: ahora es una estrella de cinco puntas con un ojo de pupila llameante en el centro.

Los quince niños están todos intactos. Nada ha sucedido, y ya nada sucederá. Y es que, en esta larga historia de terror y muerte, también debe tener cabida el amor...

EPÍLOGO, RECOMPENSAS Y (POR FIN) EL FINAL:

Los investigadores supervivientes ganarán 1D100 de **Cordura**. Asimismo, el nuevo tatuaje impedirá que sean atacados físicamente por cualquier raza de servidores de los Dioses Exteriores y Primigenios.

— Si las cosas no van bien... —

Si la ceremonia se completa y todos los investigadores son degollados, el Guardián tendrá nuevo dios para sus campañas: se llama Tawil al Umr o Umr at Tawil, según algunos. A través de él, las manifestaciones de la presencia de los Primigenios en la Tierra se multiplicarán progresivamente. Tawil tiene la apariencia de un adolescente, con un amasijo de globos iridiscentes por cabeza. Tiene las mismas características que Yog-Sothoth, pero es mortal: si un grupo acierta a sustraerle sus 400 Puntos de Vida, desaparecerá para siempre del mundo. El Guardián tiene una excusa perfecta para preparar, como continuación, alguna aventura clásica especialmente apocalíptica.

Si los jugadores entregan el niño a Nodens, este los teletransportará hasta Adén, medio muertos y cubiertos de harapos. Sufrirán pesadillas durante el resto de sus vidas.

ALGUNOS HECHOS HISTÓRICOS EN LOS QUE SE HA BASADO ESTA CAMPAÑA

En 1916, durante la batalla de Verdún, una compañía entera de infantería inglesa desapareció sin dejar rastro.

Existe un castillo (según la tradición popular, maldito) cerca de Rouen, aunque por supuesto no se llama Tournoir. Se encuentra en una zona de intensa actividad druídica en la época preromana. Por si lo quieren ir a visitar, se llama Chateau du Robert le Diable.

El dibujo del signo de Yog-Sothoth está sacado de un número monográfico sobre el *Necronomicón*, que en su día publicó la desaparecida revista *Mundo Desconocido*, en abril de 1981.

En 1922 proliferaron las sociedades secretas de carácter racista. Muchas de ellas adornaron su credo con algo de filosofía y rituales esotéricos.

En el mes de marzo de 1922 llovieron piedras en la ciudad de Chico (California) durante semanas.

El capítulo 4 de «La rama dorada» trata especialmente sobre la magia árabe, por lo que el párrafo al que se hace referencia podría, en efecto, encontrarse allí.

Toda la información que aparece en el capítulo 3 sobre Tartessos ha sido extraída de manuales de historia (excepto, por supuesto, las hipótesis de que sus habitantes fueran profundos y el que actualmente esté en manos de los mi-go).

El texto de el capítulo 4 en el que se habla de Abdul al-Hazred, está sacado de un texto del propio Lovecraft, publicado en *The Rebel Press* en 1938.

El texto en castellano viejo del mismo capítulo fue publicado por Alianza Editorial en 1969, dentro de una recopilación de relatos sobre los Mitos de Cthulhu. Al parecer, había sido descubierta por un tal F. Torres Oliver en el Archivo Histórico de Simancas.

El texto sobre Irem está extraído del relato *La lámpara de Alhazred*, de August Derleth y H. P. Lovecraft.

La transcripción de los lugares geográficos árabes está realizada con los cánones de los años veinte, y no los actuales. Así, hoy escribimos Rub al Khali en lugar de Roba-el-Jali, El Qatar en lugar de Katar, y Dahna en lugar de Dana.

Los cuatro elementos (agua, tierra, fuego y viento) forman parte de la tradición místicoiniciática helenística.

Shántak

Colosales monturas aladas.

No eran ningún tipo de ave o murciélago conocido en la Tierra... ya que eran más grandes que un elefante y tenían cabezas parecidas a las de los caballos... El pájaro shántak tiene escamas en lugar de plumas, unas escamas que resultan muy resbaladizas.

—H. P. Lovecraft,

La búsqueda onírica de la desconocida Kadath

FUE 150 **CON** 60 **INT** 5 **DES** 50

TAM 250 **POD** 60 **APA** — **EDU** —

Puntos de Vida: 30

Cordura: 3/3D6

Tipo de ataque: Mordisco 55% (5D6).

Armadura: Piel por valor de 5 puntos.



Semilla informe de Tsathoggua

Burlones devoradores de carroña.

Los hombres de K'n-Yan encontraron seres vivos cuando descendieron hasta el gran abismo oscuro de N'Kai con sus grandes reflectores atómicos; unos seres vivos que rezumaban a lo largo de canales de piedra y que adoraban imágenes de ónice y basalto de Tsathoggua. Pero estos seres no eran batracios como el propio Tsathoggua, sino algo mucho peor. Eran grumos de limo negro que adquirían formas temporalmente para diversos propósitos. Los exploradores de K'n-Yan no se detuvieron a llevar a cabo observaciones detalladas, y aquellos que escaparon con vida sellaron el pasaje tras de sí.

—H. P. Lovecraft y Zealia Bishop, *El túmulo*

FUE 60 **CON** 65 **INT** 45 **DES** 95
TAM 80 **POD** 60 **APA** — **EDU** —

Puntos de Vida: 15

Cordura: 1/1D8

Tipo de ataque: Tentáculo 60% (1D6).

Armadura: Las armas físicas no le afectan, pero cuando haya recibido en puntos de daño el doble de sus Puntos de Vida, volverá a hundirse en el fango, dejando pasar a los investigadores.



Ghasts

Bestias dañinas y escabrosas.

Seres repulsivos que morían a la luz del sol... y saltaban sobre largas patas traseras... dos ojos de color rojo amarillento... En efecto, los ghasts tenían un magnífico sentido del olfato... Algo del tamaño de un caballo pequeño saltó en medio del gris crepúsculo, y Carter se puso enfermo al ver el aspecto de aquella tosca y malsana bestia, cuyo semblante resultaba curiosamente humano a pesar de la ausencia de nariz, frente y otros rasgos... Hablaron emitiendo una especie de toses guturales.

—H. P. Lovecraft,

La búsqueda onírica de la desconocida Kadath

FUE 100 **CON** 75 **INT** 5 **DES** 50

TAM 125 **POD** 50 **APA** — **EDU** —

Puntos de Vida: 20

Cordura: 0/1D8

Tipo de ataque: Mordisco 40% (1D10), patada (1D6+1D4).

Armadura: 3 puntos por piel áspera.



NOTAS

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

